

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**JOSÉ SAMPAIO DE MEDEIROS NETO**

**INSTÂNCIAS DE NARRAÇÃO NO JORNALISMO EM QUADRINHOS:  
Uma análise sobre a produção brasileira da agência *Pública***

**SÃO CRISTÓVÃO/SE  
2018**

**JOSÉ SAMPAIO DE MEDEIROS NETO**

**INSTÂNCIAS DE NARRAÇÃO NO JORNALISMO EM QUADRINHOS:  
Uma análise sobre a produção brasileira da agência *Pública***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Sergipe, como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Greice Schneider

**SÃO CRISTÓVÃO/SE**

**2018**

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL**  
**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

Medeiros Neto, José Sampaio de

M488i      Instâncias de narração no jornalismo em quadrinhos: uma análise sobre a produção brasileira da agência Pública / José Sampaio de Medeiros Neto; orientadora Greice Schneider. – São Cristóvão, SE, 2018.

155 f. : il.

Dissertação (mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Sergipe, 2018.

1. Comunicação de massa. 2. Jornalismo ilustrado. 3. Agências de notícias - Brasil. I. Schneider, Greice, orient. II. Título.

CDU 659.3



Universidade Federal de Sergipe  
Pró-Reitoria de Pós-Graduação  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação

**ATA DE SESSÃO DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO  
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO UFS**


**Título do trabalho:** "Instâncias de Narração no Jornalismo em Quadrinhos."

**Aluno:** JOSÉ SAMPAIO DE MEDEIROS NETO

**Data da defesa:** 30/05/2018

Às 09h30 (nove e trinta) do dia 30 do mês de maio de 2018, o Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe realizou a Defesa da Dissertação do discente JOSÉ SAMPAIO DE MEDEIROS NETO denominada "Instâncias de Narração no Jornalismo em Quadrinhos", conforme o que estabelece a Resolução 60/2014/CONEPE/UFS, que regula o funcionamento do PPGCOM/UFS. A banca examinadora foi composta pelos professores doutores GREICE SCHNEIDER (PPGCOM-UFS) orientadora, CARLOS EDUARDO FRANCISCATO - avaliador Interno (PPGCOM-UFS) e CLÁUDIO RODRIGUES CORAÇÃO - avaliador Externo (UFOP). A sessão solene de Defesa ocorreu no Auditório do DCOS. Após o discente proceder à apresentação da dissertação, a banca fez os questionamentos e comentários referentes ao trabalho, os quais foram respondidos pelo discente. Ao final, a banca reuniu-se reservadamente e considerou o discente JOSÉ SAMPAIO DE MEDEIROS NETO APROVADO no Curso de Mestrado em Comunicação da UFS com o conceito A.

Cidade Universitária "Prof. José Aloísio de Campos", 30 de maio de 2018

  
Profa Dra GREICE SCHNEIDER - Orientadora (PPGCOM-UFS)

  
Prof. Dr. CARLOS EDUARDO FRANCISCATO - Avaliador Interno (PPGCOM-UFS)

  
Prof. Dr. CLÁUDIO RODRIGUES CORAÇÃO - Avaliador Externo (UFOP)

## **AGRADECIMENTOS**

Ninguém faz nada sozinho. Não poderia chegar até aqui se não fosse à ajuda de muita gente. Agradeço a Deus, naquilo que acredito como força maior que nos cria, nos rege e nos orienta para além desta realidade, às vezes, caótica demais até para a ficção. Agradeço a todos (as) que emanaram energias para que isso pudesse se tornar real, ou aquilo que é um paradoxo, ora sendo um sonho, ora pesadelo, tudo misturado a ansiedade, tristeza e alegria, como é a caminhada da vida. Por isso, agradeço especialmente a algumas pessoas. Sou muito abençoado e grato a tudo e a todos!

Todos da minha família, minha amada mãe, meu amado irmão, meus amados sobrinhos, meus tios e tias, meu pai, meus avós que já partiram, assim como minha irmã a quem dedico este trabalho.

A minha amada companheira Fernanda, por me tolerar e incentivar há mais de uma década. Agradeço a todos os colegas da turma de mestrado de 2016, ao PPGCOM-UFS e todos os professores. Destaco fraternamente, como homenagem aos demais, a querida professora Lilian França e o estimado professor Carlos Franciscato. A todos que tive contato e os que infelizmente não tive. Ao Danilo pela simpatia e competência, assim como aos demais funcionários do PPGCOM, DCOS e a UFS como um todo, pelo ensino e infraestrutura de qualidade.

Um agradecimento especial a dois tutores: Cláudio Coração - na graduação - e Greice Schneider - no mestrado. Dois orientadores que se tornaram especiais amigos. Cada um à sua maneira, fundamentais e essenciais em minha caminhada acadêmica. Vocês representam dignamente todos os professores que tive pela vida. Muito obrigado meus queridos e fundamentais orientadores! Vocês são únicos! Finalmente, um agradecimento especial para minha amada irmã Janaína, para quem dedico este trabalho, que partiu no início desta pesquisa, o que aumentou a dificuldade da mesma, fazendo-me quase desistir, mas que depois foi em que me sustentei e encontrei forças para superar a dor e aceitar aquilo que é alheio a minha vontade.

Sintam-se todos calorosamente abraçados. Muito obrigado.

*“Quem conta um conto, aumenta um ponto”.*  
Autor desconhecido

## RESUMO

A presente pesquisa investiga de que maneira as especificidades do pacto de leitura previsto no jornalismo se manifestam no jornalismo em quadrinhos. Valores como a objetividade, a imparcialidade e a neutralidade, bem como as temporalidades próprias das rotinas produtivas jornalísticas serão tensionadas com as características do sistema quadrinhos. Serão analisadas reportagens brasileiras em quadrinhos publicadas pela agência Pública de jornalismo investigativo. O primeiro capítulo será dedicado a um histórico das possíveis aproximações entre os dois termos, desde o aparecimento de tirinhas e caricaturas publicadas em jornais até o processo de legitimação do formato quadrinístico como possibilidade jornalística, institucionalizado com o surgimento do termo jornalismo gráfico e a publicação de diversas reportagens em revistas de grande circulação. Esse processo de consolidação também será avaliado em seu viés temático. Especial destaque será dado às razões possíveis para uma prevalência de pautas de conflitos. O segundo capítulo terá como foco o modo como categorias narrativas são mobilizadas pelo jornalismo gráfico, em especial, os conceitos de estilo gráfico e de narrador-repórter. Também é identificada uma aproximação deste gênero com o jornalismo literário, em especial com o novo jornalismo de Tom Wolfe. Um primeiro momento será dedicado à tentativa de compreender as diferentes maneiras pelas quais o estilo gráfico pode se manifestar nas narrativas jornalísticas apresentadas em quadrinhos, mais precisamente o modo como os traços autorais podem afetar o registro documental específico no pacto de leitura jornalístico. Para tratar dessas tensões, partimos do conceito de estilo visual gráfico, mais especificamente o conceito de grafiação, encontrado na obra de Philippe Marion. Em um segundo momento irá investigar a instância da narração propriamente dita, a maneira como o repórter-narrador ou o narrador-repórter enuncia sua história amparada em critérios pertinentes à sua profissão, bem como a natural tensão provocada por disponibilizar um 'produto' que se ampara em relatos 'não-ficcionais' em um formato normalmente reconhecido por seus enredos fantasiosos. Assim, objetiva-se saber como é o processo diegético no jornalismo em quadrinhos, principalmente quando o repórter está nele inserido, criando assim uma espécie de avatar-repórter. No terceiro capítulo, quatro reportagens em quadrinhos disponibilizadas pela agência A Pública serão examinadas a partir dos critérios elencados no sistema de quadrinhos (Groensteen, 2015), a saber: vozes narrativas, estilo gráfico, espaçotopia e artrologia.

**Palavras-chave:** Jornalismo em quadrinhos. Quadrinhos. Jornalismo gráfico. A Pública.

## ABSTRACT

The present research investigates how the specificities of the reading pact predicted in journalism are manifested in comic journalism. Values such as objectivity, impartiality and neutrality, as well as the temporalities characteristic of journalistic production routines will be tensioned with the characteristics of the comic system. Brazilian comic reports published by the public agency of investigative journalism will be analyzed. The first chapter will be devoted to a history of possible approximations between the two terms, from the appearance of strips and cartoons published in newspapers to the process of legitimizing the quadrinistic format as a journalistic possibility, institutionalized with the emergence of the term graphic journalism and the publication of several articles in major circulation magazines. This consolidation process will also be evaluated in its thematic bias. Special emphasis will be given to possible reasons for a prevalence of conflict patterns. The second chapter will focus on how narrative categories are mobilized by graphic journalism, especially the concepts of graphic style and narrator-reporter. An approximation of this genre is also identified with literary journalism, especially with Tom Wolfe's new journalism. A first moment will be devoted to the attempt to understand the different ways in which graphic style can manifest itself in comic book journalistic narratives, more precisely how the traces of copyright can affect the specific documentary record in the journalistic reading pact. To deal with these tensions, we start with the concept of graphic visual style, more specifically the concept of graffiti, found in the work of Philippe Marion. In a second moment he will investigate the instance of narration itself, how the reporter-narrator or narrator-reporter enunciates his history based on criteria pertinent to his profession, as well as the natural tension caused by making available a 'product' that is supports in 'non-fiction' reports in a format usually recognized for its fanciful plot. Thus, it is aimed to know how the diegetic process in comic journalism, especially when the reporter is inserted in it, thus creating a kind of avatar-reporter. In the third chapter, four comic reports made available by A Pública will be examined from the criteria listed in the comics system (Groensteen, 2015), namely: narrative voices, graphic style, space and arthropology.

**Keywords:** Comic journalism. Comics. Graphic journalism. *A Pública*.



## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 1</b> – FOTOGRAFIAS SOBRE CAPA DO JORNAL <i>LE FIGARO</i> .....	20
<b>FIGURA 2</b> – CARTUM EDITORIAL DA REVISTA <i>VIM</i> (1898) INTITULADO “ <i>THE BIG TYPE WAR OF THE YELLOW KIDS</i> ”. AUTOR: <i>LEON BARRIT</i> .....	24
<b>FIGURA 3</b> – ATLAS PILOTE. SEÇÃO DA REVISTA FRANCESA <i>PILOTE</i> (1972)...	29
<b>FIGURA 4</b> – COMPARAÇÃO ENTRE <i>GOYA</i> E <i>POTY</i> .....	35
<b>FIGURA 5</b> – PRINT DO SITE <i>CARTOON MOVEMENT</i> .....	41
<b>FIGURA 6</b> – COMPARAÇÃO ENTRE <i>CIRO BARROS</i> E SEU AVATAR-REPÓRTER .....	52
<b>FIGURA 7</b> – ESQUEMA SOBRE ACONTECIMENTOS EXPLORADOS NAS REPORTAGENS DO CORPUS .....	66
<b>FIGURA 8</b> – REQUADRO DE <i>HEBRÓN: POR DENTRO DA CIDADE</i> .....	69
<b>FIGURA 9</b> – PRANCHA DE <i>NOTAS DE UM TEMPO SILENCIADO</i> .....	71
<b>FIGURA 10</b> – FOTOGRAFIA DA <i>MARCHA DE DEUS PELA LIBERDADE</i> .....	72
<b>FIGURA 11</b> – <i>ANDREA DIP</i> E <i>ALEXANDRE DE MAIO</i> .....	82
<b>FIGURA 12</b> – TENTATIVA DE DENÚNCIA .....	84
<b>FIGURA 13</b> – <i>DIP</i> AO TELEFONE.....	88
<b>FIGURA 14</b> – TV’S COMO REQUADROS.....	90
<b>FIGURA 15</b> – <i>DIP</i> E ENTREVISTADA.....	91
<b>FIGURA 16</b> – <i>DIP</i> E A DELEGADA .....	92
<b>FIGURA 17</b> – PLACA COMO RECORDATÓRIO.....	93
<b>FIGURA 18</b> – ABORDAGEM POLICIAL .....	100
<b>FIGURA 19</b> – INFOGRÁFICO .....	101
<b>FIGURA 20</b> – COMPARAÇÃO DO <i>LAYOUT</i> COM A FORMA DE UM CAMPO .....	103
<b>FIGURA 21</b> – PRANCHA Nº 2 .....	105
<b>FIGURA 22</b> – REPRODUÇÃO DE NOTÍCIA .....	106
<b>FIGURA 23</b> – AVATARES-REPORTERES.....	108
<b>FIGURA 24</b> – CAIXAS DE SOFRIMENTO.....	111
<b>FIGURA 25</b> – CORES NA PRANCHA .....	112
<b>FIGURA 26</b> – PRANCHA Nº 7 E INDICAÇÃO DA ORDEM DE LEITURA .....	116
<b>FIGURA 27</b> – MÃE DE <i>RICARDO</i> .....	120
<b>FIGURA 28</b> – COMPARAÇÃO ENTRE TONALIDADES .....	122

<b>FIGURA 29</b> – PRANCHA DE ABERTURA.....	124
<b>FIGURA 30</b> – COMPARAÇÃO ENTRE FOTOGRAFIA E REQUADRO.....	125
<b>FIGURA 31</b> – ESTADOS EMOCIONAIS DE RICARDO .....	127
<b>FIGURA 32</b> – A DECISÃO DE RICARDO.....	128
<b>FIGURA 33</b> – ESCALA COMPARATIVA DO ESTILO GRÁFICO DO <i>CORPUS</i> .....	133

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>1. DOS QUADRINHOS E JORNALISMO AO JORNALISMO EM</b>	
<b>QUADRINHOS.....</b>	<b>18</b>
1.1 QUADRINHOS E JORNAIS .....	21
1.2 QUADRINHOS E ARTE: DO <i>UNDERGROUND</i> AO <i>AUTOBIOGRÁFICO</i> .....	26
1.3 QUADRINHOS DENÚNCIA .....	32
1.4 O JQ NA CONTEMPORANEIDADE: AS <i>WEBCOMICS</i> .....	37
<b>2. INSTÂNCIAS DE NARRAÇÃO NO JORNALISMO EM QUADRINHOS.....</b>	<b>43</b>
2.1 VOZES NARRATIVAS .....	45
2.2 A ARTROLOGIA E A ESPAÇOTOPIA NO JQ.....	48
2.3 A MOSTRAÇÃO E O AVATAR-REPÓRTER.....	50
2.4 O ESTILO GRÁFICO E A GRAFIAÇÃO NO JQ .....	55
2.5 A REPORTAGEM NO JQ .....	58
2.6 O ACONTECIMENTO NO JQ.....	63
2.7 A AUTENTICIDADE NO JQ.....	68
<b>3. INSTÂNCIAS NARRATIVAS DAS PRODUÇÕES BRASILEIRAS DA AGÊNCIA</b>	
<b>PÚBLICA.....</b>	<b>74</b>
3.1 A ESCOLHA PELA AGÊNCIA <i>PÚBLICA</i> .....	76
3.2 CATEGORIAS DE ANÁLISE .....	77
3.3 MENINAS EM JOGO .....	79
3.4 A HISTÓRIA DE JAILSON, UM OPERÁRIO DA COPA .....	95
3.5 O HAITI É AQUI .....	105
3.6 A EXECUÇÃO DE RICARDO .....	116
3.7 CONCLUSÕES SOBRE ANÁLISE DO <i>CORPUS</i> .....	129
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>139</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>150</b>
<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>154</b>

## INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem estímulo nas imbricações entre o jornalismo e as tendências narrativas do contemporâneo, como os quadrinhos modernos de não ficção. Interessa-se conhecer e penetrar o universo do jornalismo em quadrinhos como proposta que perpassa a informação, na medida em que também se aproxima do formato literário.

Empreenderemos esforços na compreensão de alguns fenômenos e especificidades do *sistema* quadrinhos, e de como seus aspectos narrativos constroem uma determinada pauta informativa, alinhando a linguagem para uma reportagem em quadrinhos, tendo na aparência lúdica do suporte um estímulo para debates em torno da prática jornalística, uma vez que tal aspecto social é tradicionalmente amparado por práticas, digamos, mais rígidas de produção, ou ainda, calcadas por ditames como a objetividade, a neutralidade e a imparcialidade, portanto, fatores que atribuem maiores graus de impessoalidade ao relato, onde a notícia e/ou reportagem, tradicionalmente, apresentam-se de formas mais circunspectas.

Os quadrinhos serão tratados nesta pesquisa como um complexo sistema de produção de sentido, através de imagens dispostas ou não em sequência, dentro de uma lógica narrativa e complexa, relacionando aspectos técnicos pertinentes ao sistema, como a relação entre o visual e o verbal, a relação entre o mostrado, o dito e as sarjetas e ainda, a disposição e tensões entre efeitos de rede, a disposição tabular no layout e a sequencialidade. Roteirista, jornalista e desenhista como utilizadores de variadas estratégias, inclusive com relação ao planejamento de diagramação das páginas, oferecendo assim para determinadas audiências, conteúdos igualmente variados em estilos. Os diversos fenômenos comunicacionais oferecidos ativam nesta audiência funções inerentes e exclusivas a esta prática. Importante lembrar que este jornalista roteirista pode também ser o desenhista, focando ou não sua narrativa em si mesmo.

Nossa intenção principal é desvendar como o jornalismo em quadrinhos (JQ) desempenha estas particularidades no bojo das comunicações sociais, ao passo em que procura se solidificar como uma das alternativas possíveis dentro do jornalismo visual. Para isso, é necessário compreender como o suporte dos quadrinhos pode

auxiliar o jornalista que pretende apresentar, através deste particular *sistema*, uma determinada reportagem.

Ou seja, o objetivo principal da pesquisa é entender como a imagem sequencial no sistema dos quadrinhos interage e auxilia o texto jornalístico, agregando outras dimensões cognitivas e emocionais a determinada pauta abordada pelo JQ. Assim, convém analisar algumas produções, sobretudo brasileiras, para o diagnóstico das especificidades de tal fenômeno.

Neste caminho, utilizaremos principalmente as bases teóricas de Thierry Groensteen (2015), uma vez que tal autor já se baseia em teóricos da narrativa moderna, fazendo as devidas adaptações para a nona das artes.

No primeiro capítulo buscaremos traçar o percurso de aproximação entre estes amplos universos, e de como este caminho histórico abriu perspectivas para o JQ. A aproximação entre quadrinhos e jornalismo é assimilada em alguns níveis presentes, por exemplo, no jornal impresso, como a charge, o cartum e as tiras de humor.

Existem produções, portanto, que ainda encontram respaldo nos periódicos brasileiros e no mundo e que pertencem a esfera do entretenimento, a dimensões da opinião informativa, ou ainda uma mera interpretação de um recorte onírico ou real. E para além do desenho interpretativo, existem outras propostas pretensiosamente mais sérias e comprometidas com o *ethos* jornalístico, como o próprio JQ, ou produções jornalísticas que tangenciam o discurso informativo aliado a técnicas artísticas e/ou literárias.

Interessa-nos, portanto, compreender o específico contrato de leitura que rege este gênero, o JQ, e de como deve se comportar esta audiência específica, e sua relação com produções que relativizam as barreiras entre factual e ficcional, exigindo contratos específicos de leitura. Mais ainda, como legitimar um produto que se encontra nesta tênue fronteira como jornalístico? Como aceitar esta peculiar disposição do texto informativo, e que trata do real, em um sistema caracterizado por produções do universo ficcional? Por isso, o percurso teórico e metodológico da pesquisa trata o JQ como parte de um universo textual amplo, tendo a contemporaneidade como cúmplice de uma infinidade de produtos comunicacionais e informativos. O sistema dos quadrinhos oferece um banco de imagens, ficando no meio termo entre a sociedade do livro e a sociedade multimídia (GROENSTEEN,

2015, p.166). Acreditamos que os quadrinhos pertencem ao mundo literário (HATFIELD, 2014) e por isso, apesar de sua construção em imagens seriadas unidas com palavras, que ilustram ou mostram, o que nos interessa é pura e simplesmente o comportamento de dimensões narrativas e/ou textuais, mas que acima de tudo possui em sua motivação central o objetivo primaz do jornalismo - seja denunciativo, fiscalizador e/ou informativo, seja de forma interativa com as artes visuais - que também é o caso.

É preciso que o JQ tenha o jornalismo como égide de sua prática, sob o risco de se tornar pura e simplesmente uma HQ realista, ou uma HQ de não-ficção. Ainda sobre este aspecto, sabemos que o universo literário perpassa a dimensão verbal, constituindo possibilidades múltiplas de emissão, como os atuais livros infantis em impressões 3D, além das possíveis disposições aromáticas e sensoriais, com o implemento de partes pontuais ao longo de uma obra, ampliando as possibilidades do relato literário, como pretende o próprio JQ.

Ainda no primeiro capítulo, apresentaremos um breve caminho histórico desta imbricação entre quadrinhos e jornalismo, sobretudo no contexto norte-americano e no movimento vanguardista *underground* que possibilitou alternativas aos quadrinhos *mainstream*, assim como continua a influenciar gerações de artistas. Este mapeamento intenta demonstrar como a informação jornalística se apropria da ilustração, ora sensacional e humorística, ora dramática e impactante, na construção de uma relação entre o visual e o verbal. Interessa-nos ainda como a imagem pré-fotográfica se comporta na contextualização de relatos fatídicos, assim como sua abordagem crítica frente a relatos beligerantes.

No segundo capítulo, investigaremos como as instâncias de narração são acionadas no JQ, e de como esta específica produção de sentido jornalístico se assemelha com estilos textuais que se fazem alternativos aos modos mais tradicionais de produção textual jornalística, como o *new journalism* (novo jornalismo). Aspectos desta produção serão relativizados e tensionados com parâmetros canônicos da prática, como a objetividade e a autenticidade, além de identificar como o leitor deste produto deve possuir critérios que relativizem o meio, dada a subjetividade pictórica. Com isso, torna-se pertinente compreender como o traço específico autoral afeta o pacto de leitura jornalístico, aumentando o nível de atenção da recepção.

Neste caminho tentaremos compreender como o jornalismo perpassa estas dimensões no JQ, e de como cada instância se comporta neste específico formato. Importante estabelecer que as duas últimas instâncias, grafiação e mostração, são dimensões da narrativa, ou pertencem ao processo narrativo da história em quadrinhos. Porém, esta narração refere-se ao sujeito contador da história, aquele que enuncia e anuncia os fatos através do texto inserido no interior dos recordatórios, e este pode muitas vezes estar inserido também no processo mimético. Desta feita, identificamos uma espécie de avatar-repórter, ou a reprodução pictórica do repórter quando este pertence ao processo mimético e diegético.

Uma das realidades do contemporâneo é o modo como a recepção tem consumido cada vez mais as notícias pelo computador e/ou celular, através de redes sociais e portais de notícias. Os quadrinhos possuem uma variedade de conteúdos em meio digital, assim como o JQ, e por isso, acreditamos que este gênero possui dinâmicas do jornalismo visual que se adaptam com facilidade a qualquer suporte.

No terceiro capítulo, teremos o processo mais empírico desta pesquisa, em que a análise de alguns produtos jornalísticos em quadrinhos será confrontada com o capítulo anterior, a fim de compreender como as especificidades do JQ despertam reações cognitivas e/ou emocionais em determinada audiência.

Escolhemos um recorte de quatro reportagens feitas pela agência *Pública* (*A execução de Ricardo; O Haiti é aqui; A história de Jailson, um operário da Copa; e Meninas em Jogo*), que compreende o intervalo entre 2014 e 2017. A *Pública* disponibiliza outras reportagens em quadrinhos, mas nosso recorte propõe efetivamente uma esfera do JQ nacional. A agência destina uma parte de sua editoria para o jornalismo em quadrinhos e potencializa a ferramenta ao investir neste tipo de produção, além de publicar histórias de autores estrangeiros de JQ. As pautas realizadas em quadrinhos corroboram com o potencial investigativo da ferramenta, atento para questões humanistas e de caráter denunciativo, como propõe, por exemplo, *Meninas em jogo*, uma reportagem complexa e em quadrinhos e que retrata o drama do turismo sexual infantil cearense. Esta e mais três reportagens são as amostras de nossa análise qualitativa presente no terceiro capítulo.

A metodologia de análise baseia-se nos conceitos teóricos propostos por Thierry Groensteen (2015). Coadunamos com sua designação de sistema para lidar com os quadrinhos, dada a complexidade de seus arranjos temáticos, característica de um conjunto de enunciativos que se inter-relacionam, característica de qualquer sistema complexo. A partir de sua classificação das dimensões deste sistema, partimos de uma decupagem das reportagens para abordá-las segundo estas esferas que o autor também sugere. São elas: vozes narrativas, estilo gráfico e grafiação, artrologia e espaçotopia. Buscaremos compreender nesta pesquisa como as relações entre jornalista, desenhista e fontes são embasadas neste jogo narrativo, *contaminando* a autoria com este aspecto grafológico, mas se encontrando também em outras nuances, ainda mais narrativas, sempre a depender da escolha autoral. Objetiva-se entender a produção de sentido no JQ, sem qualquer pretensão em normatizar o campo, ainda mais em se tratando de um gênero relativamente novo.

Ressaltamos também que a escolha por um recorte em meio digital, além de especificamente brasileiro, diz respeito ao caráter contemporâneo, além de projetar uma maior evolução do formato, à medida que sua produção também aumente. A praticidade do meio digital permite além de democratizar o acesso, uma vez que as produções em quadrinhos contemporâneos têm ocupado cada vez mais as livrarias, acessar produções de vários países, bastando apenas o acesso *online*. Nosso recorte aborda um universo qualitativo da produção brasileira, uma vez que seria também inviável identificar todas as produções em JQ produzidas nos últimos anos em solo nacional, uma vez que o mercado de quadrinhos brasileiro, também em meio impresso, tem crescido ano a ano e mobilizado um público específico de leitores. As produções mais complexas de quadrinhos são chamadas simplesmente de livros ou romances gráficos, ocupando espaço cativo em livrarias e feiras literárias, sendo ou não ficcionais ou abordando perspectivas de histórias amparadas na realidade.

Por fim, convém destacar que esta proposta metodológica se ampara em Groensteen (2015), em especial na sua utilização de uma *macrossemiótica* para estabelecer categorias inclusivas de observação, com noções de artrologia, espaçotopia e entrelaçamento. Estas categorias não incluem a totalidade dos



processos desenvolvidos na linguagem, mas podem explicar a dinâmica dos quadrinhos através delas (p. 15).

A estética do JQ pode ser comparada ao novo jornalismo, assim como o leitor deve relativizar o conteúdo a que tem acesso. Trata-se, portanto, de um leitor-investigador (RESENDE, 2005), pois sua efetiva participação no processo de leitura é quem estabelece os limites ou imbricações entre o ficcional e o factual.

Ressaltamos que nossa intenção não passa pela normatização do campo, nem tampouco uma visão pragmática e objetiva com relação aos processos de feitura de uma produção jornalística em HQ. Destaca-se o caráter complexo e multimodal do meio, sendo portanto, deveras difícil estabelecer parâmetros rígidos de elaboração, sobretudo em um campo subjetivo e que conversa diretamente com as artes visuais.

Para além desta sistematização do campo, esperamos sim, que esta pesquisa contribua para pesquisadores, leitores, estudantes e produtores de JQ, colaborando para o desenvolvimento e evolução do jornalismo gráfico, em especial esta parte em que se mistura informação, entretenimento e artes visuais, e corroborando com linhas de pensamentos que coadunam com formas de jornalismo menos ortodoxas e somente textuais. Em nosso entender, ao contrário do que os mais críticos possam acreditar, ou mesmo em relação aos mais céticos sobre a seriedade de tal ferramenta, para nós, mais do que entreter, o JQ também pode desenvolver e ampliar as narrativas jornalísticas, podendo ser mais didático, inclusive, e dinamizando o relato emocional, a medida em que estabelece uma trajetória de uma ou mais personagens. Por isso achamos pertinente tal estudo, a medida que se pretende ampliar as discussões acerca do jornalismo gráfico, e em especial o jornalismo em quadrinhos brasileiro, para que este possa seguir proficuamente, estabelecendo sua prática como alternativa aos blocos textuais das hard news, concomitante com as dinâmicas atuais de comunicação, calcadas principalmente na variedade emissiva e diversidade da audiência.

## 1. DOS QUADRINHOS E JORNALISMO AO JORNALISMO EM QUADRINHOS

Quadrinhos e jornalismo aproximaram-se ao longo da história de diversas formas possíveis. Neste capítulo, buscaremos apontar algumas possibilidades destas articulações e a progressiva consolidação do gênero jornalismo em quadrinhos<sup>1</sup>. A partir de um breve mapeamento histórico buscaremos identificar o conjunto de condicionantes, que em nosso entender, deram suporte para o aparecimento de narrativas que misturam jornalismo e quadrinhos e como o surgimento destas novas práticas narrativas, tanto nos quadrinhos quanto no jornalismo, potencializaram estas possibilidades.

Os períodos de experimentação criativa nos quadrinhos e no jornalismo, em que certas fronteiras foram borradas em ambas as frentes, possibilitaram um cenário fértil para introduzir iniciativas que tangenciam discussões em torno da suposta oposição entre ficção e não-ficção. Pode-se aqui traçar um paralelo entre o JQ e tendências do jornalismo literário, como os estilos textuais de Tom Wolfe e seu novo jornalismo, ou Hunter S. Thompson e a imersão do jornalismo Gonzo por exemplo. Além disso, abordaremos também como as possibilidades de abordagens mais pessoais no jornalismo criam justamente um cenário propício à aparição do repórter-quadrinista.

Por um lado, os quadrinhos possuem certo estigma em ser um meio caracterizado, sobretudo, por elementos ficcionais e escapistas, como aventuras fantásticas. A predominância destes enredos, ou a predominância de elementos deste universo em diversos produtos da cultura de massa, acabam por confundir ou dar potência a uma visão pejorativa do meio, uma vez que “existem quadrinhos [...], pedagógicos ou políticos e, ocasionalmente, quadrinhos-reportagem em que predomina o objetivo de informar” (GROENSTEEN, 2015, p. 29).

Por outro lado, no caso do jornalismo, a consolidação de valores que alicerçam a prática, e que atestam credibilidade para a mesma, como a objetividade, a imparcialidade e a neutralidade, ou mesmo os valores-notícia (GUERRA, 2008)

---

<sup>1</sup>Lembramos que nossa intenção não é estabelecer ou classificar o que é ou não é JQ de forma absoluta, de modo que possam existir outros termos possíveis, como jornalismo de quadrinhos ou jornalismo com quadrinhos (RAMOS, 2009), a depender de especificidades para estas classificações, estabelecendo assim alguns critérios pertinentes a esta ou aquela prática jornalística. Esta temática, aliás, parece-nos ser atrativa para gerar uma ampla e profícua discussão sobre os elementos desta ou de outra prática que misture quadrinhos e jornalismo, mas que não se configura objetivo principal deste estudo.

acabaram por eleger a imagem fotográfica como hegemônica no jornalismo visual, especialmente por seu caráter automático e supostamente sem interferências.

O caráter supostamente testemunhal da imagem fotográfica, por exemplo, é uma questão que possui desdobramentos empíricos de tal ordem extensos e diferenciados que poderia constituir uma de nossas classes de problemas: em diferentes tipos de contexto de apropriação de fotografias, encontramos esta atribuição de um valor de autenticação, supostamente próprio à imagem fotográfica; exemplos da variedade deste fenômeno encontraremos na utilização destes ícones, com fins de ilustração de narrativas jornalísticas (nas quais a imagem, antes de possuir uma função figurativa, serve apenas para dar conhecimento visual dos elementos de uma reportagem de eventos quaisquer), assim como também na apropriação destas imagens, com fins documentais, em contextos de investigação histórica ou como parte de um sistema de provas, no contexto jurídico (PICADO, 2005, p. 7-8).

Antes do advento da fotografia, o jornalismo já explorava a ilustração pictórica, para contextualizar informações textuais. Os jornais mandavam aos campos de batalha seus ilustradores, a fim de registrarem visualmente o conflito para ambientarem o leitor no cenário bélico<sup>2</sup>, o que configurava este agente como um artista repórter (CHUTE, 2016, p. 65), capaz de ambientar, denunciar e motivar reações na audiência. O dispositivo fotográfico também acabou por auxiliar o artista em seu objetivo de imitar a realidade, já que o movimento corpóreo correto, ou mesmo os detalhes que uma ampliação fotográfica podia conferir mais rigor em sua reprodução pictórica, também auxiliando o repórter desenhista em sua produção. Tanto a imagem pictórica quanto a imagem fotográfica ajudam no desempenho cognitivo, auxiliando a recepção no processo de contexto da informação. “[...] o apoio mútuo entre linguagem escrita/verbal e imagem facilita a memorização” (GOMBRICH, 2012, p. 46).

Até que a seriedade e padronização de blocos textuais fossem harmonizados ao contexto visual, sobretudo as imagens fotográficas, o jornalismo precisou experimentar novas formas de disponibilização de ambas, ou novos conceitos de diagramação e disposição do *layout*. Acreditava-se que a inserção de imagens seriadas poderia contaminar o texto informativo, ao invés de acrescentá-lo.

---

<sup>2</sup>*Constantin Guys* foi enviado por um jornal de Londres (*Illustrated London News*) para a Guerra da Criméia. Desenhou a ilustração intitulada *Our artist on the Battlefield of inkerman*, publicada em três de fevereiro de 1855. A cena denunciava a morte de repórteres civis. Um primeiro exemplo do repórter testemunha (CHUTE, 2016, p. 65).

Antes de se propor a união entre jornalismo e quadrinhos em narrativas complexas foi preciso primeiro quebrar alguns paradigmas do próprio jornalismo.

Antevendo o futuro da imprensa ilustrada, em 1886, o fotógrafo Nadar (Félix Tourchanon) colocou fotos no suplemento literário de *Le Figaro* sobre a arte de viver 100 anos do físico Chevreul e fez um boneco que foi ignorado pelos editores (KLAWA, COHEN, 1977, p.107).

**FIGURA 1 – FOTOGRAFIAS SOBRE CAPA DO JORNAL LE FIGARO**



Fonte: SHAZAM! (KLAWA, COHEN, 1977).

Desde seu surgimento, o escopo temático das histórias feitas em quadrinhos se transformou, dando espaço para diversas experimentações, tornando-se um terreno fértil para narrativas de não-ficção em um suporte caracterizado por roteiros ficcionais e personagens fantasiosos. O investimento em quadrinhos autobiográficos, revistas humorísticas, movimentos artísticos e de contracultura, como a *Pop Art* e o *Underground* são alguns dos fatores que possibilitaram alternativas, e que em nosso entender, junto a outros fatores, como os relatos beligerantes em HQ, dentro do contexto denunciativo da informação, abriram caminho para a consolidação do JQ como um gênero de quadrinhos consolidado.

No exemplo acima (figura 1) é possível perceber um posicionamento de teor mais *quadrinístico* das fotografias, ou uma disposição espacial das imagens em um formato que se aproxima da linguagem dos quadrinhos. Estas imagens que podem ou não possuir sequencialidade, contêm uma expressividade em cada uma das fotografias que aliam ao texto uma característica também emocional do relato, já que as expressões e características faciais do físico Chevreul, personagem central da matéria de capa, são assimiladas através de seu aspecto visual e emocional.

Os editores do *Le Figaro* estranharam a diagramação desta capa naquele momento histórico. E até que ambos os sistemas interagissem mais efetivamente, como no formato JQ, foi preciso um longo caminho de experimentos e movimentos inovadores, em ambas as frentes, para que hoje seja possível propor manifestações como esta e que não soem vanguardistas como outrora.

### 1.1. QUADRINHOS E JORNAIS

No início da década de 1990, Joe Sacco lançou *Palestina*<sup>3</sup>, impulsionando o JQ a um gênero próprio, com relativo pioneirismo, coletando informações e entrevistando as fontes. Questões relevantes da linguagem dos quadrinhos, como ritmo visual, relação orgânica entre imagem e texto, sequencialidade e tabularidade passaram a ser contempladas a partir desta criação. Também sua formação jornalística permitia contemplar níveis narrativos mais próximos desta prática social.

Mesmo antes da consolidação do JQ, jornalismo e quadrinhos já caminhavam lado a lado, compartilhando o mesmo suporte (o jornal impresso), ainda que sustentando pactos de leitura bem distintos (nem tudo o que é impresso no jornal é jornalismo), mas que contribuíram para a emissão de transmissão cognitiva em ambos, potencializando ambas as frentes.

---

<sup>3</sup>*Palestina* é considerada como a primeira produção de jornalismo em quadrinhos, assim como o pioneirismo de seu autor, Joe Sacco, “com suas obras se tornando em modelos para todos aqueles que buscam desenvolver trabalhos semelhantes” (VERGUEIRO, 2017, p.39). A narrativa foi inicialmente disposta em uma série de reportagens publicadas pela revista *Yahoo* entre os anos de 1993 e 1995. Depois estes relatos foram agrupados e lançados como livros: *Palestina-uma nação ocupada* e *Palestina – na faixa de Gaza* (VALLE 2010, p. 34). Ressaltamos o caráter impreciso com relação a um levantamento catalográfico de todas as produções de JQ antes de *Palestina*, mas que não obtiveram a mesma repercussão midiática e acadêmica. Parece-nos bem provável, diante de uma extensa produção de quadrinhos em diversos nichos, gêneros e locais do mundo, que histórias como esta possam ter sido produzidas antes ou mesmo simultaneamente a *Palestina*, e que acabaram não tendo a mesma repercussão.

A indústria americana de quadrinhos encontrou seu primeiro espaço nos jornais, em tiras periódicas e narrativas seriadas aos domingos, normalmente com personagens recorrentes em histórias de aventura ou com a presença de *gags*. Neste aspecto, os quadrinhos americanos surgiram e se consolidaram nestes dois pacotes: o jornal e a revista em quadrinhos, que a partir da década de 1980 também potencializou o formato *graphic novel*. Ou seja, estes três aspectos do sistema quadrinhos: a página ou o sistema nos jornais, a revista em quadrinhos e a *graphic novel* são regidos pelas especificidades do sistema quadrinhos, mas que possuem audiências e aportes culturais específicos em seus formatos (HATFIELD, 2005, p. 4). Antes de ganharem as páginas dos *comic books*, também chamados popularmente de *gibis*<sup>4</sup> no Brasil, os quadrinhos eram dispostos em periódicos jornalísticos, sobretudo nos suplementos dominicais.

Se nos EUA os quadrinhos tomaram conta das páginas de jornal, as revistas ilustradas foram o veículo de disseminação por excelência na Europa, em que as histórias em quadrinhos também constituem um forte elemento cultural, tendo uma profícua produção em países como a França, Itália<sup>5</sup> e Bélgica. A mudança no suporte de publicação fez com que a banda desenhada, como são chamados os quadrinhos em Portugal e nos países francófonos, priorizasse outra forma de concepção artística, uma vez que, diferente das tirinhas dos jornais e sua limitação de requadros, a composição das histórias era agora pensada em termos de página inteira.

[...] Se, na virada do século, os quadrinhos começaram a evoluir nos suplementos coloridos dominicais, (grandes criações como *Os sobrinhos do Capitão*, *Buster Brown* ou *Little Nemo in Slumberland*, para ficar apenas nos que apareciam em página inteira – as **Sunday pages** - cujo formato era similar ao de um cartaz), desde antes de 1910 as páginas inteiras da imprensa norte americana incluíam diversas **strips** horizontais em preto e branco, as **daily strips**, nos dias de semana (segunda a sábado). A Europa também conhece essas duas fórmulas: **a linear, das tiras, e a tabular, das pranchas. No entanto, como os principais suportes dos quadrinhos não foram os jornais, mas sim as revistas especializadas (antigamente chamadas de 'illustrés' ou ilustradas'), é natural que a página imponha-se desde saída como unidade de referência** (GROENSTEEN, 2015, p.66, itálico do autor, negritos nossos).

---

<sup>4</sup>O *Globo*, de Roberto Marinho, lançou uma revista em tamanho meio tablóide, chamada de Gibi, para imitar a revista *Mirim*, lançada pela *Suplemento Juvenil*, que começou como apêndice do jornal *A Nação* e passou a ser publicado em tamanho tablóide de forma independente a partir do número 15. (MOYA, 1977, p. 202-205).

<sup>5</sup>Na Itália os quadrinhos são chamados de *Fumetti*.

Os quadrinhos conseguiam atrair a atração dos leitores através de suas imagens coloridas e textos de fácil compreensão. O *New York World* de Joseph Pulitzer e o *New York Journal*, de Wilian Randolph Hearst<sup>6</sup>, impulsionavam suas vendas com tiras de quadrinhos, sobretudo para seduzir os imigrantes, maioria de irlandeses na época, desabitados com o inglês. Também é reconhecido como o primeiro quadrinho americano o trabalho de Richard Felton Outcalt, o *Yellow Kid* (*Hogan's Alley*), que apareceu em 1895 no *New York World*. Hearst queria desde muito cedo levar o cartunista para o seu jornal (CHUTE, 2016, p. 11). “Hearst [...] lançou-se numa disputa ferrenha com Pulitzer. Disputa essa que o fez [...] contratar diversos colaboradores e ilustradores do *World*” (LUCCHETTI, 2001, p. 2-3).

Os dois principais jornais americanos utilizavam estratégias similares na produção de conteúdo para atrair o público da cidade, sobretudo os imigrantes europeus que não eram habituados à nova língua e, por isso, as imagens funcionavam como fator universal na produção de sentido informativo. Também era recorrente o mesmo apelo visual, tendo nas manchetes um aliado para ganhar impacto visual, com tamanhos cada vez maiores. Os quadrinhos coloridos possibilitavam simular enredos e contextos, além da humanização das fontes, estratégia também contemporânea do jornalismo e presente no próprio JQ.

O personagem *Yellow Kid* aparecia constantemente em dois veículos diferentes. Foi no contexto deste embate travado pelos dois principais jornais de Nova York que surgiu o termo jornalismo amarelo.<sup>7</sup>

Dizem que, quando o *World* instalou uma impressora em cores, em 1893, um dos técnicos do jornal, Benjamin Bem-day, se encaminhou à prancheta do ilustrador e pediu para testar a cor amarela naquele camisolão. Nesse momento histórico, nasciam duas coisas importantes: os comics como os concebemos hoje, com personagens periódicos e seriados; e o termo “jornalismo amarelo”. (MOYA, 1977, p. 36)

---

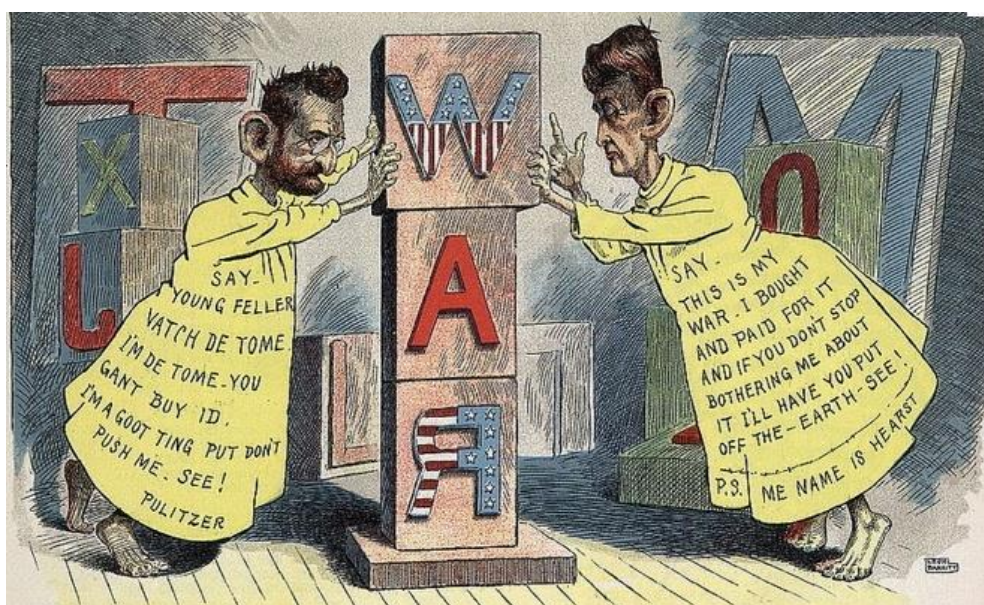
<sup>6</sup>Hearst inspirou o protagonista do filme **cidadão Kane** (*Citizen Kane*), obra-prima de Orson Welles.

<sup>7</sup>O termo é o equivalente inglês de *Yellow Journalism*. Refere-se às práticas jornalísticas questionáveis sobre o ponto de vista ético e que ainda encontramos em tablóides. A referência faz alusão às vestes do *Yellow Kid*, que trazia um camisolão amarelo e frases em seu interior. O jornalismo amarelo caracteriza-se pelo sensacionalismo, e neste aspecto, no exacerbado tom dramático do enquadramento das notícias, privilegiando manchetes emotivas ou de duplo sentido e tragédias pessoais para atrair a audiência. MARSHALL (2008) acredita que o jornalismo transcendeu as etapas ‘amarelas’ e ‘marrons’ e encontra-se hoje no período ‘cor-de-rosa’, já a prática jornalística rende-se efetivamente ao capital.



A disputa entre os dois foi tão notória que uma revista da época, a *Vim Magazine*, publicou uma charge em 1898 criticando Pulitzer e Hearst, com a caricatura de ambos (figura 2), e fazendo alusão ao menino amarelo (CHUTE, 2016, p. 11). Mesmo após a saída do cartunista, Pulitzer continuou a publicar a criação de *Outcalt* nas mãos de outro ilustrador, George B. Luks, o que a justiça da época acabou permitindo e fato que contribuiu ainda mais para a efetiva alusão a prática do jornalismo amarelo, uma vez que a partir do dia 18 de outubro de 1896, os cidadãos de Nova York puderam ver todos os domingos o Yellow Kid em ambos os jornais, feitos por artistas diferentes. (LUCCHETTI, 2001, p. 74).

**FIGURA 2** – CARTUM EDITORIAL DA REVISTA VIM (1898) INTITULADO “THE BIG TYPE WAR OF THE YELLOW KIDS”. AUTOR: LEON BARRIT



Fonte: Disaster Drawn (CHUTE, 2016).

De certa forma o caso abriu um precedente para os *artistas fantasmas*, aqueles encarregados de reproduzir os traços específicos de alguns personagens de quadrinhos sob a demanda dos detentores de seus respectivos direitos autorais. Foi nesta época em que surgiram as primeiras disputas judiciais sobre direitos autorais, como também a utilização de recursos do humor, como a sátira e a ironia, a fim de contextualizá-la com acontecimentos reais, como a charge e a caricatura, tendo o desenho como manifestação de uma determinada opinião e escolha imagética e textual, que assim como o JQ, podem ampliar a sensibilidade e o conhecimento em torno de determinado enredo informacional.



O episódio motivou a formação dos *sindicatos*, aquilo equivalente aos estúdios e produtoras de conteúdos que surgiram dos quadrinhos (Marvel, por exemplo) que distribuíam pelo mundo as histórias assinadas por artistas americanos e que detinham os direitos autorais sobre as obras, levando mais tarde os super-heróis americanos para toda a América e Europa. Para consolidar a marca e as formas dos personagens, os estúdios criavam modelos pré-estabelecidos (*modelsheets*) a fim de conservarem as características icônicas e estéticas das personagens (SANTOS, CARDOSO, 2015, p.133). E mesmo que o mundo estivesse polarizado ideologicamente, era perceptível como o sistema dos quadrinhos parecia ter amadurecido a ponto de romper com a lógica vigente de produção até então.

A serialização dos quadrinhos, em qualquer contexto ou suporte, assim como o folhetim e outras estratégias literárias constituíram também um aliado dos jornais no sentido de fidelizar a audiência, que deveria adquirir o número posterior e depois o seguinte, para a compreensão do enredo como um todo, assim como fazem as atuais séries americanas.

Também é preciso pontuar que o aparecimento da personagem *Yellow Kid* é ‘apenas’ uma efetiva ferramenta, ou linguagem, que ganhou suporte no jornal impresso, o que acabou por convencionar o quadrinho neste suporte em sua forma mais escapista, de teor humorístico, sendo contemplado, sobretudo, em charges, cartuns, caricaturas e tiras. Mas mesmo que os quadrinhos seguissem sendo abordados em produções ficcionais, ou do *mainstream*, e em *gags* de diversas tiras, a maior aproximação com a arte começou a fermentar aquilo que viria ser o JQ<sup>8</sup>. Assim, algumas revistas começaram a publicar outras imagens sequenciais, que poderiam abordar histórias banais do cotidiano junto com abordagens oníricas.

Esta padronização estabelecida por manuais e guias de feitura rígidos e pré-determinados, feito os manuais da redação canonizados por periódicos, haveria de encontrar resistência, sobretudo naquelas mentes mais audaciosas que enxergavam nos quadrinhos um profícuo sistema de manifestação ideológica, mas também

---

<sup>8</sup>É preciso pontuar que os quadrinhos suportam várias produções do entretenimento, e mesmo relatos biográficos não ficcionais despertam interesse a partir de sua produção autoral e lúdica, ou mesmo em misturas oníricas entre ficção e realidade, uma das características do *Underground* e quadrinhos de arte europeus. A partir da década de 1980 um novo conceito ganhou força: o infotenimento. A informação que envolve e diverte o público (ADJUTO, 2013, p.15). Por isso o JQ pode também se enquadrar neste território. Um bom exemplo de infotenimento é o programa da HBO *Greg news*, apresentado pelo humorista e escritor Gregório Duduvier. A partir de notícias verdadeiras e de fontes jornalísticas, o apresentador comenta as mesmas envolvendo o conteúdo com piadas, acidez ou ironia, como fazem as charges.

artística. E foi a partir de uma demanda humanitária, no contexto de um cenário de guerra e pós 2º Guerra, sob o manto da Guerra Fria e do Vietnã, que surgiria um importante movimento cultural que marcaria território no comportamento dos jovens e adultos do mundo, bem como de uma perene influência em determinadas experiências estéticas e narrativas, como o próprio JQ. É a partir desta aproximação - com as artes e a contracultura - que os quadrinhos ganham amplitude estética e discursiva.

## 1.2. QUADRINHOS E ARTE: DO *UNDERGROUND* AO AUTOBIOGRÁFICO

As condições de emergência do JQ devem muito ao vanguardismo do movimento *Underground*, nas décadas de 60 e 70, por todas as suas inovações, estéticas, narrativas e temáticas, e também pela legitimação dos relatos autobiográficos em quadrinhos, fuga aos roteiros padronizados de ficção. Esta espécie narrativa tinha características próprias, como a adoção de uma paleta monocromática, primeiramente incentivada por restrições orçamentárias, mas que acabou sendo a marca de muitos dos artistas do gênero, bem como dos níveis de detalhamento e expressividade pictórica intensos, além de enredos oníricos e banais de suas vidas, o que subvertiam a predominância de enredos fantásticos da maioria dos roteiros predominantes e padronizados dos quadrinhos *mainstream*. As histórias eram ditadas pela liberdade narrativa e composições desconexas e/ou psicodélicas<sup>9</sup>, além de críticas sociais e quadrinhos feministas, o que proporcionava ao leitor uma série de caminhos temáticos, estabelecendo um marco na história dos quadrinhos.

Neste contexto, duas publicações se destacam na consolidação do movimento *Underground* americano: a revista *Mad* e a revista *Raw*. A primeira adota a sátira como formato, através do humor gráfico, abrindo caminho para um movimento de tematizar pautas relevantes para a sociedade, mesmo com todas as liberdades e exageros que o gênero proporciona. A segunda aparece como desdobramento da primeira, e desloca o foco: ao invés do humor da *Mad*, a *Raw* investe na experimentação formal e narrativa, valorizando a noção de autoria e emprestando legitimidade literária para os quadrinhos, aproximando o meio para uma tendência de experimentação artística. Convém também mencionar a *Zap*

---

<sup>9</sup>Ou mesmo derivada do uso de drogas psicoativas, já que um dos maiores representantes do período, Robert Crumb, fazia o uso de LSD para compor alguns de seus quadrinhos (CRUMB, 2010).

*Comix*<sup>10</sup>, que além do novo termo, trazia o protagonismo de Robert Crumb à frente do movimento *underground*, sobretudo pela relevância do formato independente de sua produção.

Lançada no ano de 1952, a *Mad*, começa no formato HQ e depois alçada à revista, muito para *fugir* da perseguição imposta no contexto da caça às bruxas americanas e o cerco aos quadrinhos (SANTOS, 2015)<sup>11</sup>.

Em meio à paranóia deflagrada pela Guerra Fria, intensificou-se a campanha contra as histórias em quadrinhos nos Estados Unidos. Educadores, líderes religiosos e pais condenavam as revistas de quadrinhos por considerarem seu conteúdo impróprio para crianças e adolescentes. O debate aumentou em 1952 com a publicação do livro *Seduction of the Innocent*, escrito pelo psicanalista alemão Fredric Wertham, que trabalhava com menores infratores. Sua tese principal é que as revistas em quadrinhos, especialmente as de crime e terror, levavam os jovens à delinquência. Além disso, o psiquiatra compartilhava com o filósofo alemão Theodor Adorno e outros membros da Escola de Frankfurt uma visão negativa sobre a comunicação de massa (SANTOS, 2015, p. 186).

O sistema quadrinhos, seja em *comic books* ou revistas, possibilita abordar questões polêmicas e relevantes, com ironia e sátiras políticas, além de paródias aos produtos culturais, como os próprios quadrinhos. Assim também, os quadrinhos de não-ficção, como o JQ e o quadrinho autobiográfico, pertencem ao amplo e aberto universo da literatura (HATFIELD, 2014, p.09), caracterizada pela polissemia. Desta forma, iniciativas com *Mad* e outras, que abordam ou abordaram de forma crítica ou somente satírica, abordando pictoricamente algum contexto histórico-político-social, estabeleceram um cenário propício para a criação de uma linguagem alternativa às narrativas fantasiosas e maniqueístas, consolidando os quadrinhos *Underground* como peças culturais determinantes no contexto da contracultura, assim como a estética *hippie* da década de 1960.

Na década de 1970 os quadrinhos passaram, muito também por causa do movimento *underground*, a se aproximar ainda mais com o território artístico, mesclando formatos e estilos dentro do mecanismo quadrinhos. Iniciativas diversas,

---

<sup>10</sup>“Em 25 de março de 1968, Robert Crumb e Dana, sua mulher na época, começaram a vender exemplares da Zap comix nº 1 num carrinho de bebê pelas ruas de Haight-Ashbury, em São Francisco. [...] Começava o movimento underground dos quadrinhos norte-americanos” (MAZUR, DANNER, 2015, p. 23). O termo comix é corruptela da palavra comic.

<sup>11</sup>O *underground* eclodiu justamente pela necessidade contestatória frente ao movimento conservador americano que via nos quadrinhos uma chave para a rebeldia juvenil. Neste contexto foi criado o código de autoridade dos quadrinhos (Comics Code Authority), conselho criado em 1945 a partir das ideias do psiquiatra Fredric Wertham que questionava a moral disseminada pelas HQ'S (MAZUR, DANNER, 2015, p. 29).

combinando também o formato fotonovela bem como a inserção pictórica em imagens fotográficas, legitimavam o sistema elevando-o a categoria de 9º arte, passando a alçar produções em quadrinhos como produto artístico, exibido em galerias ou impresso em material sofisticado. Tanto na Europa quanto na América, além dos *mangás* japoneses e coreanos, os quadrinhos puderam desempenhar um mecanismo ditado pela liberdade imaginativa de seus criadores, que podiam despertar sensações que poderiam ir do medo ao sarcasmo em um passar de páginas.

Nessa época, o humor gráfico fez-se presente em elementos múltiplos como a caricatura, a charge e as histórias em quadrinhos (CARDOSO, 2015). A partir de *Mad*, que teve Ziraldo entre seus colaboradores, e de criações que se assemelham e inspiraram-se nela, como o *Pasquim*<sup>12</sup> no Brasil e a *Pilote*, *Charlie Mensuel* (1969) e a *Hara Kiri*<sup>13</sup> na França, esta última precursora da *Charlie Hebdo*, é que podemos encontrar um universo de possibilidades próprios do sistema de quadrinhos e de como este interage na produção de sentido informativo, humorístico ou denunciante. Também no exemplo (figura 3) é possível traçar um paralelo com estratégias do jornalismo visual, como infográficos e o uso de mapas, para produzir sentido humorístico. Também as charges e os cartuns podem eventualmente apresentarem recursos do sistema quadrinhos, como balões de fala, requadros e onomatopeias.

Alguns fatores contribuíram para o surgimento dessas novas narrativas sequenciais que fizessem frente aos quadrinhos hegemônicos americanos, e é neste contexto do pós-guerra, um destes fatores, que as narrativas em quadrinhos começaram a extrapolar o universo caracterizado pelos super-heróis. Após o segundo grande conflito mundial houve um desgaste das narrativas heróicas, uma vez que estas, sempre que podiam, incluíam o viés ideológico político-militar frente ao nazi fascismo, militarizando seus heróis, como por exemplo, na representação da polaridade ideológica, bem como da militarização e idealização do país guardião da paz, representada pela luta do *Capitão América* contra o *Caveira Vermelha* (FURLAN, 1984; GUBERN 1979). Neste vácuo criativo, surgido pela aversão da

---

<sup>12</sup>Ziraldo, Henfil e Jaguar eram desenhistas de *Pasquim*, importante publicação que utilizava códigos dos quadrinhos em seu formato (MOYA, 1977) e constituiu um veículo de crítica social e a ditadura militar.

<sup>13</sup>A revista se intitulava como 'estúpida e desagradável' e foi proibida temporariamente pelos censores franceses depois de terem satirizado a morte de *De Gaulle* (MAZUR, DANNER, 2015, p. 96).

política intervencionista americana, que ganhou impulso com a Guerra do Vietnã, surgiu então uma demanda por alternativas que fizessem frente a estas produções hegemônicas. Também contribuíram outros fatores, como a oposição ao programa de “caça às bruxas” americano, que proibia a leitura de quadrinhos pelos jovens estadunidenses, associando-os a um produto de má influência moral e educacional (MOYA, 1977, VALLE, 2010).

**FIGURA 3 – ATLAS PILOTE. SEÇÃO DA REVISTA FRANCESA PILOTE (1972)**



Fonte: Quadrinhos: história moderna de uma arte global (MAZUR, DANNER, 2015).

Também na década de 1960 surgiria um movimento que proporcionava instigar meio e mensagem através da *pop art*. Os quadrinhos eram alçados também ao status de arte popular, através da ampliação de ilustrações do personagem Dick Tracy. “Na década de 60, Andy Warhol e Roy Lichtenstein [...] ampliaram o quadrinho e surgiu à pop art. Arte, porque seus quadros eram a óleo e vendidos em galerias de arte, por marchand de tableaux” (MOYA, 1977, p. 85).

O *Underground* influenciou gerações e talvez tenha despertado as potencialidades que o sistema pode proporcionar, ou mesmo um mecanismo que possibilitassem certa liberdade de criação, dada as especificidades da mídia, que podia conectar imagens, textos, fotografias e estilos. Esta herança estética abriu

caminho para outra importante publicação: a revista RAW, nos anos 80, criada por alguns artistas vindos do *Underground*, Françoise Mouly e Art Spiegelman, interessados em propor e procurar formas mais sofisticadas e experimentais nos quadrinhos, dando respaldo para narrativas densas e autorais. Nesta revista, os autores exploravam o potencial artístico do sistema, inclusive disponibilizando o conteúdo em um formato maior<sup>14</sup>, justamente para afetar a própria experiência de leitura.

Foi na *Raw* que Spiegelman publicaria sua obra-prima, *Maus*, que trata dos horrores da segunda grande guerra a partir dos relatos de seu pai, sobrevivente do holocausto. A obra ganharia um prêmio *Pulitzer* especial no ano de 1992 e também seria exposta no museu de Arte Moderna de Nova York (PAIM, 2013, p. 380), fato que também atribuiria outro *status* a narrativa, aproximando-se da seriedade literária e legitimidade artística até então inalcançada. *Maus* foi compilada em livro, como *graphic novel*, após ser disposta de forma seriada na revista *Raw*.

Os quadrinhos biográficos (em especial, os autobiográficos) como *Maus*, *Persepolis* (2000), *Gen: Pés Descalços* (1973) ou mesmo *O Fotógrafo* (1986) foram impulsionados a partir da aproximação dos quadrinhos com as artes, movimento potencializado nos quadrinhos *Underground* e que, neste contexto, iriam contribuir para o surgimento de histórias em quadrinhos no formato de não-ficção e, posteriormente, o próprio jornalismo em quadrinhos. Também é neste contexto que escritores europeus puderam mudar a lógica de produção, dando maior atenção ao roteiro, passando a tangenciar questões sociais e reflexivas. Esta ampliação temática, graças à influência dos novos autores, bem como da publicação de artistas americanos do outro lado do oceano, mudou a lógica dos quadrinhos americanos tradicionais.

Autores como Robert Crumb<sup>15</sup> e o próprio Art Spiegelman publicaram histórias em primeira pessoa nas publicações daquele movimento estético-narrativo. Crumb também ilustrou as histórias roteirizadas de Harvey Pekar, pioneiro em sua geração em narrar sua própria vida ordinária, em *American Splendor* (1979). Estes relatos autobiográficos acessavam níveis de empatia e emoção no receptor e que eram completamente distintos das experiências maniqueístas que vigoravam nas HQ'S

---

<sup>14</sup>11 x 14 polegadas (cerca de 28 x 35,50 cm)

<sup>15</sup>Robert Crumb ilustrou romances de Charles Bukowski, a capa de um disco de *Janis Joplin* e inúmeras histórias autorais em que o leitor se confunde com as experiências de Crumb, sejam elas oníricas ou aparentemente reais, e outras com forte conotação sexual.

consolidadas até então. “As histórias de Pekar-Crumb permanecem entre as melhores colaborações escritor-artista [...] o corpo da obra de Pekar estabeleceu o poder dos quadrinhos como um veículo para uma narrativa íntima, natural e pessoal” (MAZUR, DANNER, 2015, p.43).

Mesmo tratando de histórias pessoais, os regimes de autenticidade gráfica que se inauguram com esse gênero irão reverberar mais tarde na formação do jornalismo em quadrinhos, principalmente nos casos em que o repórter está inserido em cena e conduz o enredo informativo em um avatar autobiográfico (WHITLOCK, 2006), como nas iniciativas de Joe Sacco e outros autores.

Nesta parte de nossos esforços em esmiuçar as nuances narrativas do JQ é que estabelecemos este paralelo direito com este específico recorte da linha temporal dos quadrinhos: os relatos autobiográficos. Impulsionados pela nova linguagem do movimento *underground*, em nosso entender, faz-se ainda mais efetiva esta proximidade quando o duplo do jornalista em cena, sua representação pictórica, dá vida a seu avatar-repórter, como veremos no capítulo seguinte.

Os quadrinhos autobiográficos exploram, então, algumas características narrativas que serão essenciais no posterior desenvolvimento do jornalismo em quadrinhos. A diferença é que, ao contrário do texto jornalístico, e seu rigor característico, aqui não há uma ontologia do jornalista clássico, acostumado a padrões de apuração conforme rotinas clássicas de produção jornalística, ou mesmo aquelas em que atividades como o *new journalism* sejam consideradas por eles ‘apenas’ como literatura. Neste terreno, ficção e não ficção se harmonizam na busca do relato informativo, unindo criatividade e liberdade artística ao rigor de práticas e critérios relevantes e relativos à noticiabilidade e outros, segundo parâmetros técnicos e/ou editoriais de determinado profissional ou veículo de informação.

Não obstante, o registro pictórico parece condizer com relatos mais emocionais, estabelecendo uma relação diferente com o leitor, já que esta experiência estética se difere de um realismo exacerbado presente no fotojornalismo, por exemplo. Mesmo que uma produção tenha um desenho mais preciso, ainda assim será um desenho. E parece que esta condição é justamente um dos atrativos do sistema em abordar temáticas beligerantes em uma narrativa aparentemente mais leve, ou que pode representar realidades brutais de modo mais lúdico, em uma espécie de confronto com a realidade a partir das criações

exclusivas do desenhista repórter. Neste sentido, o JQ pode se valer de sua força cognitiva para evidenciar assuntos e reportagens investigativas, incorporando ao relato emocional uma potencialidade denunciativa, ainda que sua estética relacione dimensões que rompam com padrões jornalísticos.

E o jornalismo é também um território de teor investigativo, denunciante, fiscalizador de um poder opressor ou hegemônico. E é por isso que os horrores da guerra tecem redes de conexões ricas e complexas jornalisticamente. Além de seu caráter humanitário, estas temáticas possuem aspectos complexos de produção, que tangenciam inclusive o risco de seus agentes sofrerem alguma consequência física no ato da produção. Esta realidade reproduzida através dos quadrinhos entrega ao leitor um contexto caótico, vivenciado pelo autor e abordado de modo a contextualizar este leitor naquele ambiente, naquele específico cenário. Além disso, os quadrinhos de guerra, ou mesmo a motivação encontrada em muitas produções do JQ, como veremos também no *corpus* desta pesquisa, tem a intenção maior de lançar luz sobre uma determinada realidade, ou como uma determinada parcela da sociedade é exposta a algum tipo de situação de opressão. Este teor denunciante é um dos aspectos encontrados no JQ.

### 1.3. QUADRINHOS DENÚNCIA

Os quadrinhos podem expressar uma história de vida, à medida que manifestam presente e passado literalmente, interrompendo convenções temporais e espaciais (CHUTE, 2011, p. 109). Os quadrinhos biográficos ou autobiográficos, como *Gen: pés descalços* (NAKASAWA, 1974) e *Persepolis* (SATRAPI, 2000), por exemplo, podem acionar esferas exclusivas pertencentes ao sistema dos quadrinhos, que outras produções, como o cinema de animação, não podem acionar. No JQ, um dos imperativos éticos da produção deverá ser sempre a informação, a mola que impulsiona uma determinada narrativa, bem como todo o rigor técnico que tal técnica empreende. Este rigor se aproxima mais das rotinas produtivas que de uma certa precisão do traço, já que poderá haver obras mais informativas e de traço mais abstrato, como outra de desenhos mais realísticos e menos informativo. Para além destas questões mais técnicas, percebe-se que o JQ



configura-se como possibilidade de quadrinhos militantes, ou mesmo denunciante das mazelas e crueldades humanas, sobretudo as de contexto bélicos.

Na história da emergência e consolidação do jornalismo em quadrinhos há uma predominância de enredos que abordam cenários de guerra, pelo menos em relatos inspiradores e também pela influência do pioneirismo de Sacco, ou relatos autobiográficos como *Gen* (NAKASAWA, 1974), sobre o ataque americano em solo japonês na segunda guerra<sup>16</sup>.

Há um conjunto de razões próprias do meio visual (como também é a fotografia), no aspecto gráfico, que favorecem tal tendência. A incursão do repórter em um cenário bélico, tanto para fazer um quadrinho quanto para fazer um documentário performático, seja em qualquer prática audiovisual e/ou jornalística, faz deste repórter autor o protagonista de sua própria história.

A autora canadense Gillian Whitlock propõe dois conceitos a respeito dos relatos gráficos e testemunhais de histórias de guerra, que serão determinantes para entender por que os quadrinhos funcionam como um meio privilegiado para representação desse tipo de história: o *avatar autobiográfico* e as *caixas de sofrimento* (2006). Retomaremos estes conceitos no capítulo posterior, dedicado à análise narrativa do JQ. Aqui é importante ressaltar como estes relatos traumáticos encontram respaldo em contexto bélico. Em ambos os níveis é possível perceber como os traumas autorais influenciam o fio narrativo, à medida que se sustenta em quadros específicos. É possível observar relatos traumáticos sobre a guerra e de como o autor, encontrava-se no contexto daquela realidade e no caso da obra, sua representação memorial e específica pictórica. Ambos conceitos, em nosso entender, se fazem presentes também em grande parte na obra de Joe Sacco. Percebe-se como o seu relato é construído através destas memórias traumáticas, muitas vezes evocadas por viventes e sobreviventes do contexto beligerante local. Talvez pela fatura imagética sobre o tema bélico, mas é também nas sensações que certas técnicas jornalísticas se baseiam para provocar reações sobre a audiência. Porém, no JQ como nos relatos autobiográficos, ou mesmo no jornalismo de guerra, estas imagens ganham um aspecto muito mais denunciativo da crueldade humana em seu extremo.

---

<sup>16</sup>Uma autobiografia de um sobrevivente, dessa vez do ataque americano em solo japonês. Keiji Nakasawa tinha seis anos à época e resistiu ao desastre da bomba de Hiroshima em seis de agosto de 1945. Morreu na mesma cidade vítima de câncer em 19 de dezembro de 2012 (CHUTE, 2016, p. 112).

Uma iniciativa brasileira assemelha-se bastante com estas produções de potencial denunciante, seja elas em JQ ou em relatos autorais pictóricos que se assemelham com o gênero ou o sistema quadrinhos. Trata-se de ilustrações da obra *Os Sertões*, de Euclides da Cunha, uma imbricação entre Guerra, literatura e imagens traumáticas<sup>17</sup>. Dentro desta série destacamos os desenhos do ilustrador Poty para a criação de Euclides da Cunha. O autor faz um paralelo com a obra do pintor espanhol Francisco de Goya (1810-1815), que já deixava seu estilo em telas seriadas. Aqui ressaltamos que as dinâmicas de produção empreendidas por ele a época das criações também estabeleciam similaridades com as rotinas jornalísticas, visto que sem o aparato tecnológico contemporâneo, como o acervo de imagens na internet, as referências visuais deveriam ser catalogadas *in loco*, o que acabou fazendo Poty, já que o artista foi até o ambiente em que ocorreu a Guerra de Canudos. Na comparação abaixo, percebe-se além da mesma técnica empreendida, também a mesma composição, mantendo, portanto, a dramaticidade do relato visual (figura 4).

Em nosso entender é importante destacar esta iniciativa, porque além de se assemelhar com as imagens pictóricas beligerantes, também conversa com tendências do novo jornalismo, ou do *Gonzo*, ou mesmo as práticas que encontrem respaldo em aspectos do chamado *jornalismo de fôlego*, ou seja, práticas jornalísticas de informação, tendo a notícia tratada de forma minuciosa. Neste aspecto, a velocidade informacional não é um dos elementos prioritários na confecção de determinadas reportagens, devido ao tempo dispendioso de produção.

Percebe-se aqui um território fértil para as possibilidades de ambientação pictórica, bem como de sua completude com formas textuais alternativas de produção jornalística, como o *new journalism*<sup>18</sup> ou o *Gonzo*, o que seria JQ em nosso entendimento, uma união não convencional entre formatos e gêneros, provocando reflexões a respeito de convergências midiáticas e limites entre ficcional e factual na construção de determinados processos históricos. Por isso acreditamos que estas primeiras experiências de ilustração literária potencializam os quadrinhos,

---

<sup>17</sup>Esta coletânea que contava com ilustrações em grandes romances promoveu um marco na união das artes plásticas e da literatura do Brasil, reunindo consagrados estilos pictóricos de renomados artistas nacionais.

<sup>18</sup>No capítulo em que analisaremos a narrativa no JQ, faremos um maior paralelo entre o gênero e as formas menos ortodoxas de práticas jornalísticas, como o 'novo jornalismo' e em especial, o autor *Tom Wolfe*, em análise de RESENDE (2005).

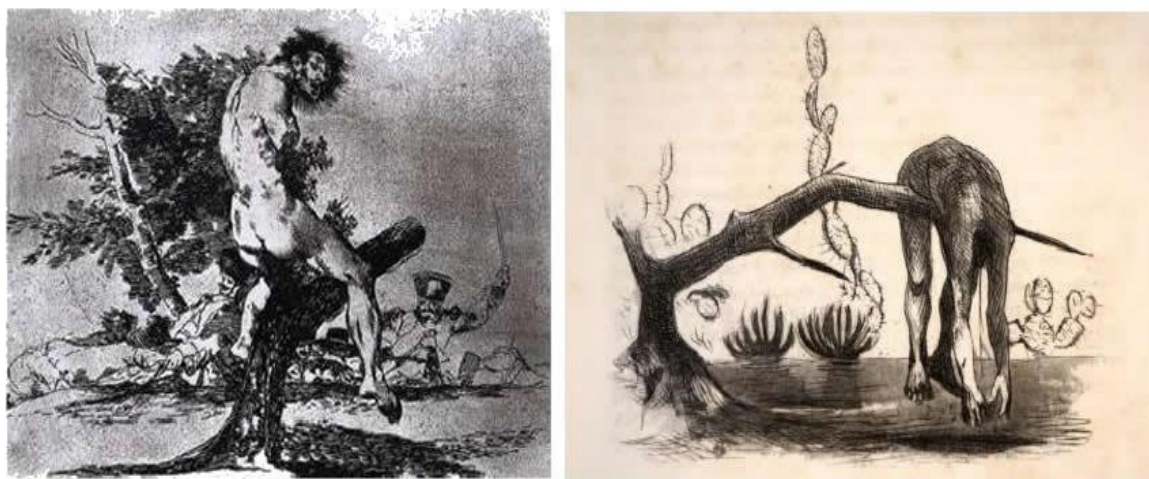
uma vez que estabelecem similaridades com as rotinas produtivas de agentes com o próprio Joe Sacco.

Também neste exemplo é possível notar como a síntese pictórica, que pode ser construída em um requadro mudo, por exemplo, pode equivaler a uma palavra-chave (SARTRE, 2004, p.56), uma vez que a cena desenhada pode permitir composições que precisem ou não do contexto textual, dependendo sempre das escolhas autorais, estéticas ou narrativas, como veremos no capítulo terceiro deste estudo, destinado a analisar empiricamente produções em JQ.

No exemplo (figura 4) vemos como a apropriação de Poty da representação de Goya, estilizado e adaptado às características do sertão brasileiro, do sertanejo e do contexto da Guerra de Canudos, percebe-se como a produção se ancora no aspecto denunciante da brutalidade praticada pelo exército republicano, assim como faziam as tropas de Napoleão no contexto do seu avanço em território espanhol, como ilustrava as pinturas e desenhos de Goya.

Assassinatos, fuzilamentos, explosões e corpos mutilados, ou seja, relações de conflito em geral são encontradas em inúmeras produções do jornalismo em quadrinhos, e dos quadrinhos de não ficção. Os requadros, ou quadros, aqui chamados de *caixas*, são os principais elementos da estética única dos quadrinhos como arte sequencial (WHITLOCK, 2006, p. 968). E a possibilidade *cartunesca* de representação humana pode funcionar, a depender do contexto, atenuando ou dando destaque a uma dada realidade ou situação representada na cena.

**FIGURA 4 – COMPARAÇÃO ENTRE GOYA E POTY**



Fonte: Poty Lazzarotto e os Sertões: as ilustrações para *Canudos*, de Euclides da Cunha. (NUNES, COSTA, 2014).

Tanto as iniciativas artísticas de Goya, quanto aquelas em que os correspondentes de guerra eram mandados aos campos de batalha a fim de retratarem em imagens algum conflito, continuam a influenciar os jornalistas que se empenham neste mesmo trajeto informativo, principalmente aqueles que utilizam o JQ para tematizar conflitos bélicos. E tanto lá, naquele período histórico, como nos dias atuais, o leitor de determinadas imagens, principalmente aquelas em que houver maiores abstrações e esquematismos, ou seja, desenhos de tom *cartunesco*, a depender do contexto, devem ser tomados como reproduções de certa realidade, bélica ou não, mas que possuem camadas de realidades conferíveis.

Assim, nestas primeiras ilustrações sobre guerras, como no próprio jornalismo em quadrinhos, por mais que haja requinte estético e uma tentativa de transmitir uma impressão do real, há de se esperar pelo tom informativo-descritivo da imagem:

Mas o que nos interessa é que o retrato bem feito, como o mapa útil, seja o produto final, acabado, de um longo caminho que passa **pelo esquema e pela correção**. Não é o registro fiel de uma experiência visual, mas **a construção fiel de um modelo relacional** (GOMBRICH, 1995, p. 96, grifos nossos).

É também neste preâmbulo que as imagens traumáticas transcendem o nível da iconicidade, visando emular uma situação de barbárie humana. “As imagens revelam seu significado quando ultrapassamos sua barreira iconográfica; quando recuperamos as histórias que, em sua forma fragmentária, trazem implícitas” (KOSSOY, 2014, p. 147).

A relação emissor/receptor é o princípio basilar da comunicação, e neste aspecto, poderíamos acionar uma similaridade com o processo de empatia humana. Assim, espera-se que para além da verossimilhança do relato, sejamos também afetados emocionalmente pelas cenas retratadas de forma contundente. Por isto, nestes relatos, através do apelo estético, além também deste caráter testemunhal, percebemos que “[...] a representação dos gestos, [...] também serve à produção de um efeito de experiência vicária de testemunho, de simpatia sensorial [...]” (PICADO, 2005, p.24). Portanto, a figura 4 provocaria reações cognitivas e emocionais diferentes, caso o texto não fosse acrescido da ilustração de Poty. Mais ainda, como em Goya, a imagem contextualiza o cenário de barbárie humana, já que o cenário retratado procura ambientar o leitor naquela determinada realidade emotiva.

Por isso é possível destacar o potencial didático, investigativo e revelador que o JQ pode empreender, sobretudo no aspecto de memória jornalística e revelação pública (FRANCISCATO, 2005) em consonância com as manifestações informativas visuais contemporâneas, que podem estabelecer conexões entre gêneros e tecnologias, assim como plataformas e formatos, ao mesmo tempo em que possui este caráter fiscalizador e denunciante.

Assuntos ou questões de interesse público ocorridos num intervalo mais ampliado de tempo, mas fora do conhecimento público (ou seja, mantidas em âmbito de 'segredo'), tornam-se atuais no momento em que o exercício jornalístico de investigação desfaz barreiras de 'segredo' e veicula esses conteúdos para informação e debate público. Este ato jornalístico pode ser denominado de **revelação** (FRANCISCATO, 2005, p.159, grifo nosso).

O JQ ganhou fôlego a partir da década de 1990 e após a popularização da *internet* também possibilitou diversas manifestações como esta também em meio digital. À medida que a multiplicidade de emissão cresceu, assim como o meio virtual possibilita abrigar informação em múltiplas plataformas audiovisuais, o JQ também passou a experimentar maiores possibilidades de enunciação, e ainda mais podendo ser consumido de outras maneiras para além do suporte impresso.

#### 1.4. O JQ NA CONTEMPORANEIDADE: AS *WEBCOMICS*

Mesmo que os quadrinhos jornalísticos tragam ecos de movimentos como o *Underground* e dos quadrinhos alternativos e de não ficção dos anos 90, de teor mais artísticos e caracterizados principalmente pelo processo artesanal de produção, os quadrinhos atuais, bem como o JQ, ganham também respaldo em meios digitais, ampliando suas formas de consumo. Muitas experiências imersivas ou grandes reportagens interativas são disponibilizadas na Internet. Uma destas foi feita pela revista do jornal *New York Times*<sup>19</sup>, toda apresentada em formato de quadrinhos em meio impresso e digital. A proposta apresenta a adaptação para os quadrinhos de reportagens selecionadas e publicadas anteriormente pelo jornal, o

---

<sup>19</sup>Disponível em [https://www.nytimes.com/interactive/2017/06/02/magazine/new-york-stories-introduction.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/interactive/2017/06/02/magazine/new-york-stories-introduction.html?_r=0). Acesso em 30 de julho de 2017.

que acaba por caracterizar outra forma de emissão do JQ, ou ainda, de um jornalismo com quadrinhos<sup>20</sup>.

Algumas publicações que ainda não migraram totalmente para o meio digital têm dado espaço para produções em quadrinhos no âmbito do jornalismo visual. A *Folha de S. Paulo* e o extinto jornal *Gazeta do Povo*, agora somente em versão *online*, são veículos que publicaram reportagens em quadrinhos do quadrinista Robson Vilalba. O autor é ao lado de Alexandre de Maio um profícuo produtor de JQ no Brasil. Sua série de reportagens *Pátria Amada, Brasil* (2014) foi publicada de forma seriada e depois reagrupada e lançada em formato *Graphic Novel: Notas de um tempo silenciado* (2015) que ganhou também capítulos inéditos. As reportagens venceram o prêmio Vladimir Herzog de Direitos Humanos (2014) e constitui um contundente documento artístico-visual sobre o período negro da ditadura brasileira. No próximo capítulo trataremos um exemplo de como o JQ trabalha com níveis precisos de objetividade e autenticidade, ainda que a imagem pictórica possa ser carregada em níveis de subjetividade criativa.

A partir da popularização e crescimento do acesso à *internet*, uma extensa produção de autores de quadrinhos, sobretudo anônimos e independentes, atinge um público maior, ainda mais sem o custo de impressão para os produtores, assim como o custo das revistas para os leitores. Novos modelos de negócios, assim como novas formas de emissão e recepção de quadrinhos foram sendo impostos pelo advento do meio virtual. Ou seja, a internet possibilitou que artistas e leitores pudessem interagir de maneira mais direta e rápida, sem o intermédio de editoras.

A forma de produção e consumo em meio digital, também através de sistemas de *streaming*<sup>21</sup>, dispostos através de assinaturas mensais ou de formas gratuitas, além de redes sociais e *fan pages*, ou mesmo reportagens pontuais e múltiplas, como a criada pelo *New York Times*, desempenham possibilidades contemporâneas que usam o sistema dos quadrinhos, ao mesmo tempo em que potencializam o sistema e o próprio jornalismo, atraindo públicos diversos daqueles

---

<sup>20</sup>Como entendemos, o JQ é um gênero textual literário, que conversa com tendências do novo jornalismo e que pode até possuir *hipergêneros*, como o caso apresentado pela *Times*, mas também entendemos que o entendimento sobre o tema é algo “complexo e que precisa de um estudo mais aprofundado” (RAMOS, 2009, p.365).

<sup>21</sup>Um bom exemplo de *streaming* de quadrinhos é a plataforma *social comics*. Artistas independentes e editoras consagradas fazem parte de seu acervo virtual, além de disporem de interação entre usuários. Disponível em <https://www.socialcomics.com.br/>. Acesso em 25/07/18.

mais acostumados com a recepção tradicional de informações, sejam através de jornais impressos, telejornais, revistas ou sites de informação.

Também o fator temporal em meio digital ultrapassa as dinâmicas anteriores de produção de conteúdo, sobretudo as impressas, que demandam um tempo maior de pós-produção. Com o advento da internet, o artista pode publicar sua criação assim que a termina, bastando apenas *subir* o conteúdo na plataforma digital que melhor lhe convier.

Neste ambiente é possível encontrar diversas criações amparadas em vários ambientes e estilos digitais. Uma destas iniciativas é o portal *Cartoon Movement* (figura 05) que além de disponibilizar variados cartuns e charges, também dispõe de reportagens em quadrinhos, contendo diversos estilos gráficos, de diferentes países e culturas (OLIVEIRA, 2015, p.15).

Nossa pesquisa irá analisar quatro reportagens dispostas pela agência *Pública* de jornalismo investigativo. A própria *A Pública* disponibiliza em sua seção de JQ algumas reportagens estrangeiras, feitas principalmente por duas iniciativas online: *A Symbolia* e o *Centro Ed Relatórios de Investigação* (CIR) <sup>22</sup>. Agência brasileira de jornalismo investigativo é um exemplo de como dinamizar o tratamento visual de dados, disponibilizando conteúdo em formatos variados, sejam eles em vídeo, infografias, animações, GIF'S e em JQ.

Avaliamos também que apesar de alguns casos isolados que de fato investem em JQ, muitas vezes os quadrinhos aparecem apenas como uma tentativa de vender uma suposta hibridização de formatos, mas que possuem pouca complexidade narrativa, funcionando muito mais como ilustrações didáticas de alguns fenômenos sociais, atribuindo a imagem um comportamento meramente ilustrador ou redundante da escrita, sem explorar todos os potenciais do sistema dos quadrinhos, principalmente em seu aspecto narrativo.

A tela do computador diferencia-se do formato impresso, e para além desta construção imposta pelo suporte, também possibilita o incremento de links, sons e movimentos, o que para os mais conservadores pode determinar outra linguagem que não seja HQ ou JQ. Mas entendemos que utilizar o caráter multimidiático da rede trata-se muito mais de uma escolha autoral do que propriamente uma

---

<sup>22</sup> *A Symbolia* é uma revista de jornalismo ilustrado. Disponível em [www.symboliamag.tumblr.com](http://www.symboliamag.tumblr.com). O *CIR* é uma organização de notícias sem fim lucrativos, atuando no jornalismo investigativo desde 1977 e com relevante destaque em produzir histórias que denunciam corrupção em corporações em agências governamentais. Disponível em [www.revealnews.org](http://www.revealnews.org). Acessos em 20/07/18.



descaracterização de algum gênero ou criação de um novo formato. “Esta quebra de barreiras entre línguas, gêneros, formas físicas, entre o leitor e o criador, pode muito bem ser o legado determinante das webcomics como movimento [...]” (MAZUR, DANNER, 2015, p.308). E assim, também o JQ poderá experimentar das inovações tecnológicas do mundo virtual e *online*.

Veículos mais tradicionais da chamada grande mídia também tem investido, ainda que timidamente, na produção noticiosa de conteúdo em JQ, uma alternativa aos conflitos atuais do fazer jornalístico.

Apesar de uma produção mais dispendiosa, pois além da digitação textual há o rigor artístico da composição de cada requadro, ainda assim é latente como o jornalismo em quadrinhos pode empreender dinâmicas específicas na cobertura noticiosa, dando uma *cor* diferente a alguns aspectos da notícia que poderiam passar despercebidos, além de funcionar como um grande catálogo de imagens (GROENSTEEN, 2015) sobre determinada temática. Seja em portais da grande mídia ou veículos sem fins lucrativos, como a própria *Pública*, nota-se como este gênero pode funcionar em meio virtual, ainda mais diante de sua potência visual.

A *Folha de S. Paulo* tem apresentado JQ, pois além de eventualmente publicar alguma reportagem neste gênero em seu formato impresso, também disponibiliza vez ou outra alguma reportagem em quadrinhos em seu sítio virtual, como o processo de formação das favelas cariocas.<sup>23</sup>

O JQ apresenta-se como uma alternativa à reportagem de texto só, dando ao repórter e seu veículo uma ferramenta dinâmica do jornalismo visual. Seu emprego pode dar uma roupagem diferente ao texto informativo, uma vez que dispor de materiais visuais e alternativos ao texto padrão pode conferir uma relação de maior atração do público, devido ao fato de “apostar na qualidade do material produzido, com profundidade e contextualização não oferecidos pelos demais veículos” (FRANCISCATO, 2005, p. 243) despertando assim maior curiosidade na audiência.

Seja em meio impresso ou digital, o JQ possui especificidades capazes de atribuir níveis de cognição e imersão diferenciados, já que suas instâncias narrativas possuem especificidades que somente o JQ pode acionar.

---

<sup>23</sup>Disponível em: <https://arte.folha.uol.com.br/tudo-sobre/rio-em-transformacao/a-voz-do-morro/>. Acesso em 14/05/18



**FIGURA 5 – PRINT DO SITE CARTOON MOVEMENT**



Fonte: [www.cartoonmovement.com](http://www.cartoonmovement.com) (NDULA, PORTER ,2017).

Antes de avançarmos para as questões específicas sobre o contrato específico de leitura presente no JQ e de como funciona suas instâncias de narração, relembremos que quadrinhos e jornalismo podem proporcionar dinâmicas de apresentação que transcendem a pura e simples informação. Neste universo encontram-se algumas produções do audiovisual que se caracterizam pela união do divertimento com notícia, presente em alguns programas híbridos de humor e jornalismo.

Uma das tendências contemporâneas diz respeito ao avanço tecnológico e o crescimento de acesso a elas. Neste sentido é possível experimentar variadas formas de narrativas jornalísticas, ou mesmo aquilo que se denomina “jornalismo imersivo”<sup>24</sup>.

Esta experiência, que pode ser acionada através de mecanismos modernos de interação, como videogames e softwares específicos de realidade virtual ou simplesmente pela disposição de imagens sequenciais, como no JQ, aciona

<sup>24</sup>Para Nonny de La Peña (2010) o jornalismo imersivo propõe uma experiência em primeira pessoa das situações contidas na notícia. Seja através de dispositivos tridimensionais, seja através de obras tradicionais da literatura ou do jornalismo, como o JQ e especialmente nos casos em que há a presença do avatar-repórter.

elementos que transcendem o objetivo de somente informar, e para além do sensacional como parâmetro, estabelece conexões com a sensibilidade humana, disparando níveis de cognição e proporcionando uma experiência emocional diferente, amparada justamente na experiência sensorial.

A formação de uma imagem na retina ou a vibração sonora que constitui a forma acústica, por exemplo, são as impressões sensíveis fundamentais para que uma obra plástica ou musical seja percebida, isto é, sentida, mas são também condição para a produção de sensações derivadas, como a sensação de queda, de submersão, de confusão, de desfalecimento, de profundidade, de vertiginosidade, que são estados que podem ser induzidos pelas obras artísticas. Em suma, aquilo que aqui se designa como a demanda ou o apelo sensorial da obra consiste num conjunto de estímulos dedicados a induzir nos sujeitos, para além da mais fundamental percepção sensível, certas disposições sensoriais secundárias aqui simplesmente designadas por “sensações” (GOMES, 2004, p.56).

O sistema dos quadrinhos sofreu diversas experimentações e mutações ao longo dos anos, e mesmo que cada parte do globo terrestre abrigue sua cultura própria e especificidades de codificação e decodificação, como o sistema oriental do mangá de orientação de leitura, temos, grosso modo, quase uma linguagem universal do sistema, sobretudo no contexto ibero-ocidental. Balões de fala, requadros e onomatopeias, até mesmo nos mangás, guardam similaridades com relação ao sistema, de modo que se identifica uma certa textura de quadrinhos até mesmo em outros produtos culturais, como os filmes inspirados em HQ, por exemplo.

Cada criação representa uma história determinada, que obedece a diversos estímulos de composição e assimilação. No JQ, alguns parâmetros universais a linguagem, e outros específicos do produto JQ, precisam ser harmonizados para uma determinada abordagem jornalística, a luz do sistema quadrinhos. Ou seja, quais estratégias narrativas devem ser acionadas para a construção da pauta em JQ.

## 2. INSTÂNCIAS DE NARRAÇÃO NO JORNALISMO EM QUADRINHOS

Neste capítulo, nos apropriaremos de alguns conceitos da teoria narrativa (TODOROV, 1972; BARTHES, 1972) para adaptar ao sistema dos quadrinhos, e em especial, para diagnosticar alguns elementos idiossincráticos do JQ. Os três níveis que embasam o sistema, a saber, a narração, a grafiação e a mostração, são aspectos pertencentes ao processo narrativo globalizante, aquilo que configura um percurso literário. A noção de narração e estilo, ou o processo estético que o JQ empreende é uma soma de condicionantes, aparadas pela primazia visual, tendo o requadro como sua unidade de referência (GROENSTEEN, 2015, p. 16).

Neste preâmbulo, é também no jornalismo literário, ou suas facetas, como o Gonzo, o *slow journalism* e em especial o novo jornalismo (*new journalism*) de Tom Wolfe (2005). Aqui também encontramos paralelo com o texto do JQ.

Para tratar dessas tensões, partimos do conceito de estilo visual gráfico, mais especificamente o conceito de grafiação, encontrado na obra de Philippe Marion (1993). Neste aspecto, será pertinente compreender como a instância da narração propriamente dita, a maneira como o repórter/narrador enuncia sua história amparada em critérios pertinentes à sua profissão, bem como a natural tensão provocada por disponibilizar um ‘produto’ que se baseia em relatos ‘não-ficcionais’, em um formato normalmente reconhecido por seus enredos fantasiosos. E quando este se encontra duplicado em seu duplo mimético, sendo uma personagem da narrativa, também nos provoca relacionar esta personagem com o processo diegético e jornalístico da história, ou ainda, como este avatar-repórter se comporta no jogo narrativo e/ou informativo. Aqui serão fundamentais os conceitos de narração e mostração (GAUDREAULT, 1988) bem como e as tensões entre o que se conta e o que se mostra nos quadrinhos (GROENSTEEN, 2015).

O presente capítulo terá como foco o modo e os conceitos de estilo gráfico e de como o narrador repórter é mobilizado pelo jornalismo gráfico. Um primeiro momento será dedicado à tentativa de compreender as diferentes maneiras pelas quais o estilo gráfico pode se manifestar nas narrativas jornalísticas apresentadas em quadrinhos, mais precisamente o modo como os traços autorais podem afetar o registro documental específico no pacto de leitura jornalístico (em contraponto, por

exemplo, com regimes supostamente mais realistas, como a fotografia) e de como esse discurso supostamente realista (BARTHES, 1972) pode ser detectado no JQ.

Dimensionamos, portanto, investigar quais as características e estratégias específicas do jornalismo feito em quadrinhos, em especial o modo próprio como ele administra informações e agencia como essa especificidade pode ter consequências na experiência de leitura. Mesmo que a contemporaneidade dite um ritmo frenético de atualizações, é possível questionar como este processo pode acarretar em atropelos na apuração, ou mesmo com relação ao cuidado e rigor de produção, algo que deve caracterizar qualquer veículo. Por isso é importante aqui distinguir produções do JQ que se aproximem de produções mais massivas, caracterizadas pelas *hard news*, daquelas em que o tempo de produção é maior, como livros reportagens. Assim, “investigar a atividade em termos de sua mediação discursiva ajuda a desfazer mitos na discussão crucial sobre o papel do jornalismo na era do “tempo real” (MORETZSOHN, 2002, p. 117).

Neste sentido, acreditamos que o repórter aqui, no caso também um repórter/quadrinista quando é este quem exerce as duas funções, jornalísticas e artísticas, se apropria do sistema quadrinhos para reportar determinado assunto através deste sistema.

Para tratar da questão, nos apoiaremos nos princípios discutidos na teoria narrativa, especialmente as vertentes que superam certos cacoetes estruturalistas, mas trazem a vantagem de ampliar o escopo para além do texto literário. Há aqui uma dupla vantagem: por um lado, essa corrente transcende a restrição verbal, e considera a noção de texto enquanto algo mais amplo permitindo contemplar um sistema híbrido, predominantemente visual como o sistema de quadrinhos (GROENSTEEN, 2015, p. 16). A segunda vantagem é a de prever a variedade de gêneros textuais que podem ser narrativos sem necessariamente pagar tributo ao conceito de literário. Por tudo isso, nesse trabalho lidaremos com a apropriação que a teoria dos quadrinhos faz da narratologia, encontrada principalmente em Thierry Groensteen (2015), cujas abordagens oferecem pistas para investigar como as articulações entre o discurso jornalístico e os quadrinhos se manifestam no modo como as histórias são construídas.

A narratologia em particular, carrega o problema de ter se desenvolvido tendo por referência **apenas a literatura**, quando seu campo de investigação por natureza é de fato o **gênero narrativo**, do qual não se

deveria mais excluir as histórias em imagens. Os pesquisadores especializados já tentaram adaptar à sétima arte os conceitos forjados para dar conta apenas da narrativa literária. Mas isso acabou emperrando um diálogo (geralmente de uma via só), quando deveria, a partir de agora, abordar **a narração diante de um conjunto de disciplinas narrativas**. A expansão da pesquisa sobre história em quadrinhos (e fotonovelas) só pode levar a conclusão de que certos **conceitos precisam ser alterados ou relativizados** (GROENSTEEN, 2015, p.166, *itálico do autor*, grifos nossos).

Neste sentido, coadunamos com a ideia de que existem características próprias da linguagem dos quadrinhos que privilegiam níveis de percepção e emoção mais característicos ao meio, sobretudo no JQ. Por isso acreditamos que fazendo as devidas adaptações, é possível aproximar a narrativa jornalística em quadrinhos das práticas de textos informativos menos convencionais, ou mesmo sua relação com as artes plásticas, em comum convergência com o fotojornalismo e o jornalismo visual.

Por mais que estas práticas jornalísticas sejam pertencentes a dinâmicas e processos específicos de cada uma, é possível pelo menos identificar que tais propostas, assim como o JQ, são inflexões da própria prática jornalística, que assim como o *Underground* nos quadrinhos, abalou algumas estruturas canônicas do meio, tornando-se movimentos estéticos que influenciam comunicólogos mundo afora. A tensão entre os princípios jornalísticos e o uso mais historicamente corrente de narrativas fantasiosas nos quadrinhos, também nos leva a uma inevitável discussão entre gêneros, e uma natural tensão entre ficção e não-ficção, e de como esta relação é empreendida no JQ.

## 2.1 VOZES NARRATIVAS

O novo jornalismo, assim como outras produções do campo jornalístico, deve ser interpretado como possibilidade do universo literário, assim como o JQ. E é por isso que devemos identificar terrenos fronteiriços, admitindo “estes discursos enquanto variáveis possíveis do solo discursivo como um todo, inserindo-os num universo verbal ampliado” (RESENDE, 2002, p. 34). O novo jornalismo de Tom Wolfe foi caracterizado por alguns elementos, como a construção cena a cena do relato e outras liberdades textuais, como o uso do ponto de vista da terceira pessoa, deslocando o leitor para a realidade emocional da fonte, bem como da atenção

especial aos personagens, humanos, e a devida atenção a diálogos inteiros (WOLFE, 2005).

Até que revistas e reportagens especiais de periódicos pudessem admitir textos menos ortodoxos, os pioneiros deste tipo de trabalho tiveram de propor o novo, que pelo estilo rebuscado e sua proximidade como a literatura, provocava reações sobre a veracidade das informações, ou seja, que o texto é perpassado pelo teor inventivo do repórter. Aqui é importante ressaltar novamente que o aspecto ético jornalístico pode se estabelecer em qualquer gênero ou formato, independente do estilo proposto.

Ademais, o deslocamento da voz narrativa no novo jornalismo, assim como no JQ, pode incomodar os adeptos de práticas mais conservadoras do fazer jornalístico, considerando inclusive, que os quadrinhos são literatura de menor grau de intelecto, ignorando todo o sistema que produz sentido, e que assim como o cinema, a música ou o próprio jornalismo, possuem autores e autorias dos mais variados estilos e gêneros.

Tom Wolfe, um dos pioneiros deste movimento, além de provocar cânones do jornalismo e seus respectivos padrões, conseguiu ainda mais estremecer os limites entre o ficcional e as instâncias de realidade que um texto jornalístico carrega. “Em ambos os sentidos – factual e ficcional – a significância do discurso se dá através dos atos reais ou possíveis construídos pelo discurso, através de um pacto pressuposto que o texto estabelece com o leitor” (RESENDE, 2005, p. 101). Muitas vezes este realismo proposto pelo texto *wolfeano* encara o processo de construção cena a cena como um dos critérios do realismo literário. O JQ possui a vantagem de poder processar estes detalhes pelo campo visual. Portanto, assim como no novo jornalismo, a reprodução de pequenos detalhes dentro de um requadro qualquer no JQ, “Quando se passa da reportagem do jornal para essa forma nova de jornalismo, [...] descobre-se que a unidade de reportagem básica não são mais os dados, a peça de informação, mas a cena [...]” (WOLFE, 2005, p.55).

As características do novo jornalismo, como a construção cena a cena, a atenção ao texto das personagens e o deslocamento da perspectiva do narrador (WOLFE, 2005), vão ser transpostas para os quadrinhos também no seu aspecto visual, através do estilo gráfico, ou do ritmo ou modulação do traço autoral, da administração de sequências e organização do *layout* das páginas. Aliás, estas

dimensões são tratadas como os aspectos pertencentes à artrologia e espaçotopia (GROENSTEEN, 2015), como veremos com maior propriedade a seguir.

Importante distinguir as dimensões destas vozes narrativas no JQ, uma vez que partindo da tradição grega, encontramos o início dos estudos entre *mimésis* e *diegesis*. Esta relação de oposição é hibridizada na epopéia, e a partir dos estudos de Gérard Genette em que a narração é dimensionada em seus aspectos também descritivos e discursivos, podemos entender como uma narração é dotada de múltiplas enunciações articuladas.

A representação literária, a *mímesis* dos antigos, não é, portanto a narrativa mais os discursos: é a narrativa, e somente a narrativa. Platão oporia *mimesis* e *diegesis* como uma imitação perfeita a uma imitação imperfeita; mas a imitação perfeita não é mais imitação, é a coisa mesmo, e finalmente a única imitação é a imperfeita. *Mimesis* é *diegesis* (GENETTE, 2011, os 271.272).

Se a poesia narrativa (*diegesis*) e a poesia dramática (*mimesis*) podem se relacionar em dimensões opostas, no JQ é justamente a união entre estas dimensões que funcionam no relato informativo, já que a narração é feita muitas vezes por um sujeito inserido no interior do requadro, e, portanto, na dimensão mimética do plano, ao mesmo tempo em que narra à situação, pertencendo ao plano diegético. Claro que a teoria literária não leva em conta a potência da imagem e seu poder de descrição e detalhamento. E é por isso que os quadrinhos possuem especificidades mais complexas, cabendo inclusive alguns paralelos com a teoria do cinema, como tomaremos emprestado o conceito de *mostração* proposto por André Gaudreault (1988) para a sétima arte.

Tzvetan Todorov (1972) também relaciona a narrativa ao discurso, e os modos como algumas estratégias deste discurso narrativo podem ser empreendidos, a saber: encadeamento, alternância e encaixamento (p. 243). Estas estratégias funcionam em relação ao modo de produção da narrativa, e aqui também é possível traçar outro paralelo com o JQ, uma vez que este encadeamento pode corresponder ao entrelaçamento ou efeito de rede (GROENSTEEN, 2015) que uma reportagem em quadrinhos pode proporcionar.

Com relação ao sujeito narrador, o teórico búlgaro traçou três tipos de vozes narrativas: a **“visão por trás”** - o narrador é maior que o personagem e sabe mais que os personagens, sendo muito usada na narrativa clássica; a **“visão com”** - o

narrador é igual ao personagem, e sabe tanto quanto ele e os demais personagens, podendo ser a narração em primeira ou terceira pessoa e; a “**visão de fora**” - o narrador sabe menos que a personagem, e não se acessa nenhuma consciência (TODOROV, 2011, p. 246-247).

Em paralelo com o JQ, a “visão por trás” seria a narração em *off*, ou um sujeito oculto por trás dos planos representativos, em uma espécie de *voz over* presente no cinema. Teríamos então “a visão com” sendo equivalente ao narrador/repórter inserido no contexto narrativo, dentro do plano diegético e mimético, aquilo que é representado pelo avatar-repórter. E a “visão de fora” seria o mesmo que a narração apresentada somente pela mostração, ou a simples descrição das cenas e sua eventual reprodução visual, sem adentrar a consciência das personagens.

Antes de falar com maior propriedade sobre a voz do avatar-repórter, será preciso compreender dois aspectos basilares do sistema, e de como estes se articulam ao plano narrativo. Estas articulações entre os elementos gráficos e os elementos textuais, tendo no texto a manifestação do sujeito narrador, tecem um emaranhado complexo de produção de sentidos, que são definidos por dois aspectos do sistema: a artrologia e a espaçotopia, dimensões da narrativa visual dos quadrinhos, e aqui, especificamente usados na produção do JQ de acordo com escolhas específicas do repórter quadrinista.

## 2.2 A ARTROLOGIA E A ESPAÇOTOPIA NO JQ

De acordo com as categorias propostas por Groensteen (2015), duas dimensões dos quadrinhos são diretamente responsáveis pela condução narrativa de uma história, se inter-relacionando entre si. São elas: a artrologia e a espaçotopia. A primeira diz respeito ao processo linear de entrelaçamento, ou o efeito de rede pertencente ao meio. A segunda dimensão se relaciona com o processo de preenchimento do espaço plano dos quadrinhos, ou a forma como a criação determina o posicionamento de cada requadro dentro de um *layout*.

Derivado do termo grego *arthron*, ou articulação, esta dimensão se relaciona com a solidariedade presente nos quadrinhos, e de como a imagem sequencial do requadro se relaciona também no espaço e na localização, o que diz respeito a sua espaçotopia (GROENSTEEN, 2015, p. 31). O sistema passa por articulações micro e



macroespaciais, já que a relação entre requadros também desempenha o ritmo e o entrelaçamento narrativo, condicionantes únicas deste complexo sistema. Aliás, com relação à dimensão artrológica, esta existe em duas subdimensões: a *artrologia restrita* e a *artrologia geral*.

As relações elementares, de tipo linear, fazem parte do que nomearemos *artrologia restrita*. Regidas pela operação de *decupagem*, elas implementam sintagmas seqüenciais, normalmente subordinados aos fins narrativos. É nesse nível que a escrita tem prioridade como operador complementar da narração. As outras relações, translineares ou distanciadas, pertencem a *artrologia geral* e compõem as modalidades do *entrelaçamento*. Elas representam um nível mais elaborado de integração entre o fluxo narrativo e [...] e o dispositivo espaçotópico [...] (GROENSTEEN, 2015, p. 32, itálicos do autor).

Ou seja, podemos entender que a artrologia restrita se relaciona com níveis menores de conexão, e estes elementos passíveis de separação (decupagem) podem ser compreendidos ou analisados. São aspectos icônicos do requadro, além de seus elementos inerentes ao dispositivo, como os balões de fala, as onomatopéias, os recordatórios ou mesmo a dramaturgia do interior de um requadro, aquilo que é representado na imagem. E ainda como este requadro se comunica com o próximo e o anterior, em uma tira, por exemplo. Enquanto que a artrologia geral se relaciona com o *layout* e a relação espacial de uma história. O entrelaçamento do enredo é caracterizado pelo modo como estes requadros são dispostos na dimensão espacial.

Com relação à espaçotopia, um *layout* pode apresentar um caráter mais sequencial ou configuracional (GROENSTEEN, 2015, p.106). A depender desta disposição ou mesmo do número de requadros, uma determinada prancha pode apresentar mais sequencialidade que outra, e ainda, uma imagem pode ter uma intenção mais ilustrativa que sequencial, e vice-versa.

Veremos no próximo capítulo que estas duas categorias são elencadas nas análises e como estas dimensões podem corroborar com o relato informativo no JQ. Tanto a artrologia (restrita e geral) quanto à espaçotopia são devidamente aproveitadas nas reportagens em quadrinhos, até mesmo a escolha por específicos padrões de *layout*, irregulares ou regulares, podem produzir sentido jornalístico, a depender da intencionalidade autoral.

A comunicação específica do JQ estabelece algumas estratégias exclusivas ao meio que, como já ressaltamos, podem traçar paralelos com teorias estruturais e pós estruturais de outras linguagens. Temos duas representações que devem funcionar de modo específico neste território, aproveitando as potencialidades do sistema.

A narrativa no JQ atende a específicas demandas de enunciação, tendo o discurso jornalístico como estabilizador deste complexo sistema, no intuito de informar. Dois aspectos encontrados no gênero são especialmente utilizados nesta construção que veremos a seguir.

### 2.3. A MOSTRAÇÃO E O AVATAR-REPÓRTER

Nos relatos atestados como JQ, em que acontece este fenômeno, podemos então transcendê-lo, identificando o narrador como um avatar-repórter, estabelecendo assim, ou tentando fazê-lo, o processo mimético da reportagem empreendida. Importante pontuar que o JQ experimenta outras vozes narrativas, como a “voz de Deus” ou mesmo a alternância entre os agentes narradores.

O avatar-repórter presente no JQ identifica o elemento narrador ao mesmo tempo em que estabelece níveis de sensibilidade na audiência diferente de uma narração por fora da mimesis, já que a neutralidade desta narração acaba por privilegiar outros caminhos, como um relato mais objetivo, por exemplo. Por outro lado, a presença deste repórter em seu duplo mimético aciona elementos de empatia na recepção, uma vez que a autoria da reportagem é relacionada ao personagem em cena, atribuindo a este autor suas visões específicas de mundo, ou ainda, dando humanidade e reconhecendo esta subjetividade humana em sua presença.

A próxima imagem (figura 6) traz a reprodução pictórica do repórter *Ciro Barros* em seu avatar-repórter. Sua repetição, ainda que experimente diferentes aspectos, tendo um desenho mais caricato e outro mais realista, reforça o aspecto do narrador repórter em cena, como a participação efetiva de um documentarista que aparece efetivamente em alguns planos, alternando sua presença com a voz over narrativa.

Possível perceber como alguns elementos do desenho devem reproduzir algumas características de Ciro a fim de atestar verossimilhança à reprodução. Acentuam-se os óculos e a barba por fazer. A variação gráfica perceptível estabelece dentro do contexto a aceitação de que se trata realmente do repórter, e de que este esteve nos locais retratados pela reportagem.

A influência dos relatos autobiográficos e a consolidação do gênero a partir da década de 1990 permite que o JQ experimente uma ampla gama de possibilidades, de variações estéticas, e esta estratégia proporciona acionar níveis de alteridade no leitor, além de oferecer um relato mais lúdico, sem a seriedade imposta por textos jornalísticos mais padronizados.

A presença deste repórter em seu duplo diegético não estabelece uma prisão desta voz narrativa. A liberdade do JQ compara-se ao novo jornalismo de Tom Wolfe também neste aspecto, apresentando este deslocamento de forma dinâmica, e como este pode ser acionado a partir de uma mera escolha autoral. O contexto artrológico de cada requadro dará ao leitor a noção de quem narra. O autor americano foi certa vez chamado de camaleão (WOLFE, 2005, p. 35), e a depender da intenção autoral no JQ, esta assertiva também pode valer vez que este deslocamento pode ser experimentado, sem anular a presença do avatar-repórter, aliás.

Uma das características do JQ, além do nível gestual gráfico é também identificável por outros aspectos que podem ser confrontados, ou relativizados, com alguns pilares da ontologia jornalística. Diante de questões tão plurais, e dentro do amplo universo jornalístico, dentre alguns dos critérios pertinentes ao processo produtivo de gêneros textuais jornalísticos, que comporta especificidades produtivas em cada um, como o release, a reportagem, a crônica, a notícia, dentro do aspecto das *hard news*, o jornalismo literário e assim por diante, neste território, caracterizado pela presença do avatar-repórter, abre-se precedentes para questionamentos relativos ao atendimento de alguns dos importantes critérios para a prática, como a temporalidade, a autenticidade e a objetividade jornalística.

Mostrar e dizer. Dimensões da narrativa que nos quadrinhos relacionam-se com a dramaturgia do requadro e os balões de fala dispostos em cena. Seriam equivalentes a voz dos atores e sua ação em cena. E para continuar em outra

linguagem, tomamos emprestado um conceito caro a sétima arte: a mostraç o (GAUDREULT, 1988).

Existe, n o obstante, outro modo, historicamente t o importante como a narra  o, de transmitir informa  es narrativas: consiste em privilegiar, eliminando completamente o narrador do processo de comunica  o, a reuni  o em um mesmo terreno (em uma mesma cena, para ser mais concreto) dos diversos personagens do relato. Para isso, se recorre a atores cuja tarefa ser  fazer reviver, diretamente (aqui e agora), ante os espectadores, as diversas perip cias que supostamente haviam vivido (antes e em outra parte) os personagens que personificam. Este   o modo – cuja principal manifesta  o segue sendo a representa  o teatral em que Plat o denomina m mesis (imita  o) – que podemos associar ao que recentemente vem sendo chamado de mostra  o (GAUDREULT, 1995, p.33, tradu  o nossa).

**FIGURA 6 – COMPARA  O ENTRE CIRO BARROS E SEU AVATAR-REP RTER**



Fonte: <https://apublica.org/> (MAIA, 2014)

Andr  Gaudreault nos d  suporte, apesar de sua teoria ser relacionada   s tima arte, uma vez que podemos considerar esta rela  o de proximidade entre estas linguagens.

Nos quadrinhos esta dimens o pode ser quase sempre delimitada pelo recordat rio. Ali s, a dimens o mostrativa das cenas engloba especificidades da dramaturgia de cada plano, como onomatopeias, os bal es de fala, ru dos, primeiro e segundo planos, detalhes ic nicos e desenhos sonoros, al m da inser  o de *inserts* dieg ticos ou n o, mas que configuram elementos singulares dentro de um

processo mais amplo. Sendo assim, a mostração participa do processo narrativo, mas configura-se um elemento específico deste processo, assim como a espaçotopia pertence à artrologia nos quadrinhos, mas ambas se configuram como processos interdependentes. Por isso cada elemento cenográfico do requadro, excetuando-se quase sempre o recordatório, pertence à dimensão mostrativa, já que caracteres e paisagens, além das expressões faciais, diálogos e ícones, nos mostram os detalhes de cada plano, relacionando-se com o total de planos apresentado, dentro da cadeia narrativa e sequencial proposta.

A relação entre narração e mostração dimensiona-se basicamente entre a narração intradieética e extradieética (AUMONT, 2003, p. 208). Em nosso corpus há a presença das duas, mas com predominância da segunda. O avatar-repórter se apresenta no campo da mostração e da narração, articulando o entrelaçamento narrativo e cumprindo as dimensões básicas do JQ. A grafiação atesta a ele a autoria gráfica, claro, se jornalista e desenhista forem o mesmo, ou se esta for uma emulação intencional.

A articulação entre os elementos básicos dos quadrinhos, e seguindo GROENSTEEN (2015), que determina o requadro como tal, torna o conceito da mostração também elementar ao processo narrativo, já que a imagem de cada plano e sua sequência narrativa é que determinam a lógica de determinada reportagem em quadrinhos.

Os quadrinhos funcionam a partir de padrões que se repetem, sejam icônicos ou miméticos, em que a articulação obedece a determinados padrões visuais. A repetição, articulando elementos entre os planos, é uma característica dos quadrinhos, ainda mais no caso do avatar-repórter. A narração *intradieética* obriga a autoria em inserir o personagem narrador em cena, e com isso, seus padrões de repetição devem ser acentuados para identificá-lo, independentemente de seu estilo caricatural ou realístico.

Um destes padrões é o próprio requadro, que dentro da estrutura do sistema possui seis funções: fechamento, separação, ritmo, estrutura, expressão e leitura (GROENSTEEN, 2015, p. 49). A diferença do plano fílmico para o quadrinho é justamente a imposição do formato retangular que o filme possui, enquanto que nos quadrinhos, a espaçotopia permite a alternância entre quadros assimétricos e simétricos, ou formas geométricas variantes. Além desta possibilidade, o requadro, a

unidade mínima de mostração nos quadrinhos, não decupa nada, ele existe a partir da mente artística, e por isso, forma-se a partir da inexistência de um plano, enquanto que o filme recorta uma realidade, 'trancando' através da filmagem um determinado frame desta realidade.

No cinema, o requadro é no momento da gravação, o instrumento de uma extração, uma imposição. Dentro de um *continuum* profílmico que transborda por todos os lados, recorta-se uma zona pertinente chamada de campo, desenhando uma máscara em torno do material que, não sendo impresso no filme, estará ausente da tela; ou seja, o "fora de quadro". O requadro atribui limites à profusão do que é representado e seleciona um fragmento privilegiado. O requadro das histórias em quadrinhos não remove nada; apenas circunscreve. O requadro delimita uma área que se oferece ao registro do desenho e, se necessário, dos enunciados verbais (GROENSTEEN, 2015, p.50).

Se o sistema dos quadrinhos é visual por natureza, e como já dimensionamos nesta pesquisa, o não-verbal e o verbal misturam-se nesta dimensão visual, tornando os caracteres dos balões de fala, por exemplo, como dimensões da mostração, ou aspectos sonoros da narrativa, como também as onomatopeias, já que não pertencem ao narrador clássico, então podemos entender que a mostração pode ser considerada nos quadrinhos como todas as instâncias visuais não narrativas, ou seja, aquilo que equivale a mimesis aristotélica e considerando que estas falas são pertencentes. Porém, se a fala que conduz a narração pertence ao sujeito inserido na dramaturgia do quadrinho, como nos casos em que há o avatar-repórter e seu consequente relato em primeira pessoa, então podemos salientar o caráter híbrido presente na diegese, também se configurando como caráter da mostração, uma vez que essa voz narrativa também está no plano mimético, ou seja, o interior da imagem representada, assim como uma textura vocal imaginária atribuída ao personagem dono desta voz, ou seu avatar.

A narração pertencente à diegese e configura-se como um caráter extra mostrativo, mas que no caso de uma voz neutra acentua-se tal separação, não obstante, podendo variar de classificação de acordo com a variação do elemento e/ou personagem narrador. Assim como os elementos do texto objetivo jornalístico, como informações oficiais e estatísticas, apresentam-se sem voz, o que equivale à outra dimensão que não seja a da mostração.

No JQ esta relação pode ser ainda mais híbrida ou complexa, já que diversos elementos do jornalismo podem surgir *de repente* em uma reportagem em

quadrinhos. O uso do infográfico é um destes elementos. O texto informativo que o acompanha não é necessariamente pertencente ao narrador, por isso há elementos ortográficos que no JQ podem parecer aparentemente deslocados de ambas as dimensões, ou mesmo pertencentes as duas ao mesmo tempo, de maneira híbrida.

Ou seja, mesmo que habitualmente a mostração abrigue dimensões textuais, excetuando-se o texto narrativo dos recordatórios (diegesis), como a reprodução onomatopeica de alguma música ou um barulho qualquer (mimesis), há no JQ elementos ortográficos que podem possuir critérios amplos, podendo ser informativos, mostrativos, narrativos e factuais, sendo impreciso determinar sua atmosfera normativa, dado o carácter híbrido de algumas destas situações, como no infográfico, por exemplo.

## 2.4. O ESTILO GRÁFICO E A GRAFIAÇÃO NOS QUADRINHOS

Os quadrinhos são um complexo sistema, ditado por imagens, e estas se apresentam de modo enunciável, descritível, interpretável e contemplável (GROENSTEEN, 2015). Interessa-nos compreender como a representação de mundos específicos podem ser construídos através de desenhos (esboço ou regular) e tipologias (mais cursivas ou mecânicas). O intuito aqui é examinar de que forma esse gesto gráfico, ou a grafiação (MARION, 1993) constitui um elemento produtor de sentido, e em que níveis estes elementos aparecem.

Aqui é necessário, antes, diferenciar estilos de gêneros narrativos. Neste aspecto, deve-se esperar que a audiência saiba delimitar tais propostas estéticas. Por isso entendemos que dentro do universo dos quadrinhos e suas inúmeras possibilidades, os romances gráficos de não ficção constituem um dentre uma seara de criações, dentre elas, o próprio JQ.

Entendemos que o estilo gráfico, ou a identidade gráfica perceptível (MARION, 1993, p. 36) constitui um elemento produtor de sentido, que pode ser encontrado em virtude desta grafiação (MARION, 1993) ou aquilo que remete ao perceptível do gesto, determinado em elementos caligráficos, aproximando-se assim do efeito produzido por esboços.

*Palestina*, obra que impulsionou Joe Sacco e popularizou o JQ, se destaca em meio às criações autobiográficas, caracterizada pelo gesto gráfico autoral, que

mescla personagens cartunizados aos cenários realísticos, apresentando uma tendência de aproximação e distanciamento. Este avatar autobiográfico (WHITLOCK, 2006) transcende as dinâmicas produtivas das criações gráficas de não-ficção, uma vez que suas rotinas produtivas, ou seu compromisso ontológico, devem pertencer ao campo jornalístico (BOURDIEU, 1989), obedecendo assim a algumas destas dinâmicas, aliadas as especificidades do relato em quadrinhos. Neste sentido é possível tencionar as relações entre a liberdade artística da criação, sobretudo em seus níveis autográficos, e as dinâmicas pertencentes às criações legitimadas como conteúdo de caráter jornalístico.

E como esta grafiação pode ou não se associar ao contrato de leitura jornalístico? No caso de Joe Sacco, além da similaridade visual com o estilo gráfico apontado anteriormente, Sacco também se insere no contexto narrativo, também como um avatar autobiográfico (WHITLOCK, 2006). Por isso, em nosso entendimento, nos relatos atestados como JQ, em que acontece este fenômeno, podemos então transcendê-lo, identificando o narrador como um avatar-repórter, estabelecendo assim, ou tentando fazê-lo, o processo mimético da reportagem empreendida.

Uma das características do JQ, além do nível gestual gráfico, também é identificável por outros aspectos que podem ser confrontados, ou relativizados, com alguns pilares da ontologia jornalística, como o cânone da objetividade. Diante de questões tão plurais, e dentro do amplo universo jornalístico, dentre alguns dos critérios pertinentes ao processo produtivo de gêneros textuais jornalísticos, que comporta especificidades produtivas em cada um, como o release, a reportagem, a crônica, a notícia, dentro do aspecto das *hard news*, o jornalismo literário e assim por diante, neste território, caracterizado pela presença do avatar-repórter, abre-se precedentes para questionamentos relativos ao atendimento de alguns dos importantes critérios para a prática, como a temporalidade, a autenticidade e a objetividade jornalística.

No JQ, o tempo de produção artesanal dos quadrinhos entra em conflito com demandas temporais específicas do jornalismo, como a instantaneidade, simultaneidade e a novidade. As restrições de duração provocam duas alternativas que afetam diretamente o estilo gráfico: de um lado, a manutenção da proximidade temporal com o evento prevê uma cobertura curta (através de tirinhas) ou um traço



gráfico mais próximo do esboço, mais *rápido*. Essa fragilidade do traço e ausência da arte final imprime também um caráter testemunhal de *desenhado ao vivo*, atendendo à impressão de urgência do jornalismo factual. Por outro lado, pode-se adotar uma cobertura que permita uma maior distância temporal do acontecimento jornalístico, algo que acontece com um subgênero que relaciona elementos preocupados em contextualizar épocas sócio temporais específicas.

A revelação pública parece ser, portanto, o recorte temporal jornalístico mais adequado para contemplar as rotinas produtivas do JQ, sobretudo em relação ao tempo gasto em produzir e assimilar o conteúdo proposto, aproximando-se assim de tendências jornalísticas menos tradicionais, como o novo jornalismo ou o jornalismo *gonzo* por exemplo.

Assuntos ou questões de interesse público ocorridos num intervalo mais ampliado de tempo, mas fora do conhecimento público (ou seja, mantidas em âmbito de 'segredo'), tornam-se atuais no momento em que o exercício jornalístico de investigação desfaz barreiras de 'segredo' e veicula esses conteúdos para informação e debate público. Este ato jornalístico pode ser denominado de revelação (FRANCISCATO, 2005, p.159).

Por isso, de acordo com a demanda temporal do veículo, pode-se produzir reportagens em quadrinhos mais ou menos complexas, com o traço mais ou menos *realístico*, com mais ou menos pranchas, de acordo com a linha editorial destes veículos e a duração disposta de feitura das reportagens. Estas produções são caracterizadas por este tempo específico, que passa pelo processo de desenhar os textos e esquemas informativos, além de toda a apuração prévia comum as rotinas jornalísticas, algo que se aproxima das rotinas do movimento do *slow journalism*.

O estilo gráfico no jornalismo em quadrinhos também pode contribuir com uma estratégia de atribuição de autenticidade, realçando o pacto de presença do suposto repórter-desenhista a partir da materialidade física do traço. O efeito de desenho *ao vivo* faz parte do discurso de reconstituição dos fatos a partir de uma observação atenta do jornalista narrador. Nesse sentido, o traço aqui funciona como um elemento de construção da identidade do jornalista, que se anuncia graficamente.

A discussão aqui pode se deslocar para estratégias discursivas do credenciamento do jornalista-quadrinista enquanto narrador confiável, digno de fé, e se afasta da discussão sobre possibilidades de manipulação da imagem – discussão suposta entre a autenticidade da imagem fotográfica e seu valor documental. Essa

condição de testemunho sugerida pelo traço pode também ser ainda reforçada pelo anúncio de um repórter-narrador, e sua presença *in loco*. Nesse caso, a grafiação passa a aliar a qualidade autoral à condição de testemunho: ou seja, a assinatura pictórica do sujeito emissor é capaz de denunciar (e não esconder) o narrador-desenhista, acentuando esta relação por seu caráter de desenho *ao vivo*, presente empiricamente no ambiente retratado pela reportagem em quadrinhos.

No outro lado do espectro da grafiação, o traço mais mecanizado, com a adoção de estilos como, por exemplo, a linha clara, podem uniformizar o desenho e minimizar marcas de autoria. Todas estas, interagindo com o fluxo narrativo contidos em uma **reportagem em quadrinhos**.

## 2.5. O JQ E A REPORTAGEM

Convém estabelecer nesta parte do estudo em qual recorte específico da produção textual jornalística encontra-se o JQ, sob o ponto de vista prático e/ou normativo deste campo, de certa forma até pragmático, ainda que este possa conter diferentes práticas textuais dentro deste universo literário, como a biografia ou a reconstituição meramente ilustrativa de um crime, mas que carregue uma tonalidade de quadrinhos, ou seja, mais *solta* narrativamente. Mesmo diante da diversidade contemporânea e sua variada gama de conteúdos midiáticos, acreditamos que o JQ, de forma geral, pertencente à reportagem e/ou grande reportagem jornalística. O que para nós, *grosso modo*, equivale dizer que o JQ é apresentado em grande parte como reportagens em quadrinhos. Aqui, deixamos claro que notícia, reportagem, crônica e coluna, por exemplo, são textos padronizados e identificáveis no jornal, assim como convencionados a serem assim chamados, de acordo com especificidades de cada um destes.

Nossas amostras possibilitam classifica-las como reportagens em quadrinhos, uma vez que existem narrativas maiores que outras, mas em todas elas é possível conferir níveis específicos do interesse público, e ainda, em maior ou menor grau, todas elas corroboram com estas práticas basilares de uma reportagem, que são: “a) predominância da forma narrativa; b) humanização do relato; c) texto de natureza impressionista; d) objetividade dos fatos narrados” (SODRÉ, FERRARI, 1986, p. 15). Ou seja, a humanização presente na narrativa, além de uma reprodução objetiva

dos fatos, e a presença de um texto *camaleônico*, característica do estilo *wolfeano* e que se faz presente no jornalismo literário, dão alicerce para a construção de uma reportagem em quadrinhos, um produto, portanto, denominado como jornalismo em quadrinhos.

Algumas dinâmicas presentes no sistema dos quadrinhos auxiliam o repórter na busca destes fatos e relatos bem como sua reprodução sequencial e/ou ilustrativa das imagens auxiliam-no neste processo de construção de uma determinada reportagem. A profundidade e níveis de detalhamentos presentes para além de uma redundância, ou o eco entre imagens e palavras, podem completar uma determinada situação/ação e despertar na audiência um conjunto de informações e sensações. As referências são devidamente levantadas através de imagens genéricas, mas é preciso que se acentue detalhes em torno de alguns aspectos específicos. “Por mais fiel que seja uma imagem que serve para transmitir informações visuais, o processo de seleção sempre revelará a interpretação daquilo que o autor considerar relevante” (GOMBRICH, 2012, p.48). Ou seja, ainda que a reportagem trace um paralelo com os eventos ocorridos, sempre uma reportagem, também em quadrinhos, são processos devidamente editados pela mente e mãos do repórter quadrinista, que apresenta a sua edição sobre um determinado evento.

O salto elíptico ou cortes abruptos de personagens, assim como a alternância entre vozes narrativas, podem ser acionados pela cenografia do requadro, e o texto narrativo pode completar estas informações visuais. Infográfico, dados oficiais, aspectos faciais e dramáticos das personagens são também informações e por isso, também se destacam no contexto da reportagem em quadrinhos, cada uma destas informações decupadas pela equipe de produção foram criteriosamente escolhidas em detrimento de outras.

Dentre as características acima dimensionadas, e ainda que relativizemos o termo “texto impressionista”, ou uma suposta relação conflituosa entre a objetividade do texto e este tipo de construção narrativa, pode-se recorrer ao JQ e sua dramaticidade cenográfica para também encontrar relação com o texto de uma reportagem do novo jornalismo, ou aproximação ao estilo *wolfeano*. Também sustentado por quatro pilares que podemos perceber no JQ, um deles possa ser aquele em que o sistema se aproprie de maneira mais pertinente. Além dos detalhes, ponto de vista das personagens e diálogos realistas (WOLFE, 1993), é na

construção cena a cena um dos sustentáculos deste estilo textual jornalístico que o JQ possa ser encontrado de maneira mais efetiva. O próprio termo remete a natureza do próprio sistema, que nada mais é do que a sobreposição de imagens (*frames*), relacionados e *costurados* pela rede narrativa e a solidariedade icônica (GROENSTEEN, 2015) presente na essência do sistema quadrinhos.

O quarto recurso sempre foi o menos entendido. Trata-se do registro dos gestos, hábitos, maneiras, costumes, estilo de mobília, roupas, decoração, maneiras de viajar, comer, manter a casa, modo de se comportar com os filhos, com os criados, com os superiores, com os inferiores, com os pares, além dos vários ares, olhares, poses, estilos de andar e outros detalhes simbólicos do dia a dia que possam existir dentro de uma **cena**. [...] O registro desses detalhes não é mero bordado em prosa. Ele se coloca junto ao centro de poder do realismo, assim como qualquer outro recurso da literatura (WOLFE, 1993, p. 55, grifo nosso).

Estes detalhamentos presentes em cada cena proporcionam o acionamento de outras dinâmicas presentes na reportagem, sobretudo quando acontecem reproduções de ocasiões mais tensas. Muitas das obras que reproduzem conflitos armados, por exemplo, ganham esta característica, assim como a exposição de dramas humanitários, como se percebe nos exemplos dispostos no capítulo posterior e em todo acervo de *A Pública*. “Este tipo de discurso narrativo [...] está muito próximo da reportagem de ação, em que, há maneira de uma história de aventuras, os fatos se sucedem a vista do leitor” (SODRÉ, FERRARI, 1986, p. 21).

Diferente do sensacionalismo e do teor pejorativo que este termo carrega muito pela forma como as notícias policiais são apresentadas em programas vespertinos da TV aberta, o relato que envolve as sensações humanas, personificadas pelo relato emocional das fontes e/ou do avatar-repórter, corroboram com a perspectiva da reportagem jornalística. Seja de ação, grande reportagem, uma reconstituição ou mesmo uma produção biográfica ou autobiográfica, notório como nosso corpus, assim como a grande maioria das produções em JQ, são genuinamente reportagens, ou especificamente, reportagens em quadrinhos. Ainda que possuam mais ou menos páginas, ou que seu estilo seja mais ou menos realístico do ponto de vista gráfico, todas elas estão de acordo com as normas e características de tal texto jornalístico, e ainda, a reportagem de ação pode ser percebida em muitos exemplos, tanto em nosso *corpus* quanto pelas produções em JQ, tendo este parâmetro em várias produções do gênero.

A vertente sensacionalista justifica-se porque, para cumprir a função sociabilizadora, educativa, devia-se atingir o público, envolvê-lo para que lesse até o fim e se emocionasse. Precisavam-se abordar temas que o empolgassem. O paradigma para isso era a literatura novelesca: o sentimentalismo, para as moças; a aventura, para os jovens; o exótico e o incomum, para toda gente. A realidade deveria ser tão fascinante quanto à ficção e, se não fosse, era preciso fazê-la ser (LAGE, 2009, p.15).

Quando se experimenta consumir outros textos menos rígidos que aqueles dispostos em jornais impressos ou portais noticiosos da grande mídia dispostos na rede, sobretudo aqueles encontrados em livros-reportagens, percebemos que a construção textual daquele tipo de narrativa, seja semelhante ou não ao texto *wolfeano*, já se relaciona com impressões do autor, que assim com admitia o próprio Tom Wolfe, são características do romance autobiográfico. Porém, no JQ é possível deslocar o sujeito narrador com uma simples diferenciação nas cores do recordatório ou mesmo no estilo dos caracteres, ou ainda, usando ou não as aspas. Todos os recursos e dinâmicas da reportagem de ação ou aquelas em que se relacionam com o jornalismo literário, são encontrados no JQ, ainda mais pela polissemia que o sistema quadrinhos proporciona.

Ainda que o contemporâneo caracterize a fissura de barreiras ou mesmo uma característica menos rígida e conseqüentemente mais fluída entre diretrizes e estilos textuais, ou mesmo uma pluralidade estética mais permitida e disposta, são ainda concomitantes com padrões normativos ou mesmo com aquilo em que se espera deste tipo de estruturação, que o JQ seja um aliado do jornalista atual na construção de uma determinada reportagem. Veremos no próximo capítulo como é possível aprofundar relatos e emoções neste sistema, além de disponibilizar o nível textual de maneira também variada.

Ainda que técnica e estética possam ser variadas no JQ, acreditamos que certos padrões ontológicos e pragmáticos devem continuar sendo sistematizados para tal produção, já que o jornalismo e sua prática requerem um conjunto de especificidades tanto na produção quanto na recepção. Por isso as rotinas práticas devem ser obedecidas, sob a égide de não se tornarem meros relatos ficcionais ou autobiográficos. Por isso, imprescindível estabelecer critérios que determinem classificar um produto como, no caso, JQ. Neste aspecto, duas dimensões tornam-se essenciais.

Processos produtivos e universais devem ser obedecidos, como a interação com a personagem central e seu ambiente, catalogação de imagens e informações sobre o fato e ainda, para além do nível textual, articulação entre os planos da história em um *storyboard* prévio do roteiro. Ou seja, aliados aos processos técnicos que envolvem a feitura de uma HQ, na reportagem em quadrinhos espera-se que o processo de produção envolva todos os elementos técnicos que envolvem um repórter na construção de um texto informativo, no caso, uma reportagem em quadrinhos.

Duas dimensões dos padrões jornalísticos, que devem tratar sempre da não-ficção, embora essa rigidez possa ser relativizada em busca, inclusive, da imersão virtual/sensitiva em um dado ambiente/elemento da reportagem, devem ser considerados também no JQ. Ainda que esta imersão seja realizada em uma reprodução ambiental em 3D, será sempre preciso que o contexto se relacione com a verossimilhança dos dados, como um repórter wolfeano atenta-se para a mobília e demais detalhes de um ambiente retratado, mas que são pertencentes a uma realidade conferível dos fatos. Ademais, todos os aspectos menos objetivos e mais emocionais e sensoriais corroboram com os aspectos da reportagem jornalística, que também se relaciona com a audiência através daquilo que as fontes vivenciaram, muitas vezes, fatos menos objetivos e relacionados com o motivo principal da reportagem.

Neste aspecto, acreditamos que as entrevistas com as fontes no JQ tendem a serem mais aquelas em profundidade (LAGE, 2009), uma vez que a humanização e protagonismo destas testemunhas constitui um dos aspectos principais do JQ.

[...] o objetivo da entrevista, aí, não é um tema particular ou um acontecimento específico, mas a figura do entrevistado, a representação de mundo que ele constrói, uma atividade que desenvolve ou um viés de sua maneira de ser geralmente relacionada com outros aspectos de sua vida. Procura-se construir uma novela ou um ensaio sobre o personagem, a partir de seus próprios depoimentos e impressões (LAGE, 2009, p. 74).

Aliás, espera-se que o JQ também apresente de forma efetiva duas dimensões da realidade que são comunicadas pelo jornalismo e que são imprescindíveis para creditar ao relato em quadrinhos como JQ. Estes parâmetros precisam ser seguidos, inclusive, para diferenciar uma reportagem em quadrinhos de uma criação não-ficcional ou ainda, um relato somente autobiográfico. Estes

aspectos tangenciam o texto e campo jornalístico, e por isso, devem também estar presentes no JQ: o **acontecimento e a autenticidade**.

## 2.6. O JQ E O ACONTECIMENTO

Veremos no terceiro capítulo deste estudo que os acontecimentos foram aqui tomados de maneira mais ampla, ou temas que ampliam e envolvem elementos e especificidades destes determinados maiores eventos. Tomamos como dimensões destes acontecimentos os fatos específicos que pertencem a eles e que foram escolhidos e editados pelo repórter e sua equipe, ou seja, as reportagens em quadrinhos que tomamos como amostras de nossa análise qualitativa ilustram acontecimentos brasileiros

Tomamos como referência alguns modelos de proposição normativas do jornalismo, assim como dos quadrinhos, mas salientamos que tais referências devem estabelecer práticas concomitantes com o jornalismo impresso, modelo mais clássico da prática, e que este pode e deve transcender tal formato, uma vez que soaria contraditório se apoiar em tais elementos canônicos e exclusivos ao jornal impresso propriamente dito, visto que: 1) novas práticas jornalísticas contemporâneas têm se destinado ao meio digital exclusivamente e; 2) soaria contraditório propor parâmetros do jornal impresso, uma vez que nossa análise se concentra em amostras do meio digital (*internet*).

A morte de Mandela é um fato jornalístico a priori. Outros fatos jornalísticos, no entanto, são relatos de acontecimentos produzidos como tais. Por exemplo, um show de uma artista que tem fama em uma região ou no país. Esses só existem a partir do momento em que são relatados pelos jornalistas e veículos de comunicação, e com uma boa dose de marketing por parte da celebridade envolvida (LENE, 2014, p. 9).

A simbiose entre quadrinhos e jornalismo deve aqui, obrigatoriamente, se relacionar com recortes e dados informacionais de determinados acontecimentos, que evidentemente, se relacionam com a realidade, quer seja um fato histórico, quer seja um evento contemporâneo, mas no caso, a notícia é sempre reflexo deste eco produzido pela edição prévia do repórter.

Acreditando, portanto, que o texto jornalístico atual perpassa o meio impresso como suporte, o JQ, em qualquer formato mediático que se apresente, propõe a imersão do leitor em um contexto lúdico do(s) acontecimento(s) retratado(s) A

informação é apresentada em imagens sequenciais e aliadas ao texto informativo. Tal tendência reforça aspectos do jornalismo visual e corrobora com o acionamento da sensibilidade na audiência, provocando reações emocionais e cognitivas. Por isso o JQ pode também ser encarado como um produto do entretenimento, e este caráter constitui uma forma de alavancar tal produção ao gosto do público, e através de uma linguagem aparentemente simples e sedutora, esclarecer alguns aspectos do acontecimento de maneira dinâmica.

Os diferentes tipos de enquadramento revelam o poder do acontecimento e a impossibilidade em dar uma dimensão de sua forma total. **Os meios de comunicação precisam escolher um ponto a olhar, um lado para focar.** [...] O jornalismo não consegue fugir de seu poder, mas faz escolhas que irão afetar o modo como a informação será construída. **Estas escolhas são os enquadramentos que dão forma à informação e constroem o acontecimento midiático. Seja pela escolha de dados frios ou pela humanização dramática dos fatos,** por mais poderoso que seja um acontecimento ele precisa passar por alguma mediatização para ser compreendido. Ao fazer isso, é transformado. **O enquadramento cria uma moldura que, se por um lado, enfraquece a experiência, por outro, a guarda para além do tempo e espaço** (VAZ, FRANÇA, 2011, p. 187, grifos nossos).

Os diferentes relatos e escolhas afetivas dos autores, assim como as diferentes reações da audiência a esta edição prévia do repórter, no caso do JQ um repórter quadrinista, desenvolve as diferentes alternativas de construção deste relato, e de como tal acontecimento se reflete na configuração social. Notamos que estes acontecimentos são pré-articulados em razão de seus valores-notícia. Estes valores agendados e negociados anteriormente a sua produção, muito antes talvez de virarem pauta, recorrem às reações sociais e seu impacto na recepção. No JQ, especialmente nos casos em que há o avatar-repórter em cena, a relação de empatia aciona reações emocionais, e proporcionam uma maior sensibilidade ao relato informativo, potencializando o acontecimento que envolve a narrativa proposta.

Os acontecimentos avaliados como importantes são, obrigatoriamente, selecionados para se tornarem notícias, enquanto que o interesse está vinculado à representação que os jornalistas fazem de seu leitor e também ao valor-notícia definido como capacidade de entretenimento. As notícias interessantes são as que procuram narrar um acontecimento com base na perspectiva do “interesse humano”, das curiosidades que atraem a atenção e do insólito. É esse critério de relevância – notícia interessante com potencialidade de entretenimento– que se coloca em contradição com o critério da importância própria dos acontecimentos (AGUIAR, 2009, p. 137).



Nesta seara de possibilidades é possível determinar que cada conjunto de informações, contextualizadas nas imagens seriadas do JQ, apresentam novas facetas de um dado acontecimento, amparadas em estratégias pertinentes a prática do JQ. Um destes aspectos é a **novidade**, que aciona este critério já pelo fato de se apresentar no formato de quadrinhos. Esta inovação atenta-se para elementos de construção da notícia, e ampara-se também em outros elementos, ou seja, para que um acontecimento seja tratado por uma ferramenta inovadora como o JQ, ele “depende de outros componentes, noções e valores (**temporais ou não**), como o valor da **importância**, para **demarcar a noticiabilidade do evento**” (FRANCISCATO, 2005, p. 245-246, grifos nossos).

Ainda que a mediação do JQ ou de qualquer outro produto jornalístico passe pelo crivo da edição e escolhas daquilo que será abordado ou não, nossa noção de acontecimento deve se ater a dinâmicas e práticas que relacionam estes acontecimentos ao processo e tempo social que o perfaz. Sendo assim, mesmo que nossa noção de fato e acontecimento possam se equivaler, necessário dimensionar que estes parâmetros se modificam com o tempo ou a moral vigente na sociedade, admitindo possibilidades subjetivas de construção e assimilação, dependendo de complexos fatores sociais que se relacionam com eles. Ou ainda, todo o conjunto de caracteres e/ou imagens que abordam um determinado fato/acontecimento é ‘apenas’ um recorte de uma eventual cadeia de processos e dinâmicas maiores, impossíveis de serem abordados em sua totalidade, seja nos jornais, revistas, reportagens de TV’S ou mesmo em livros reportagens.

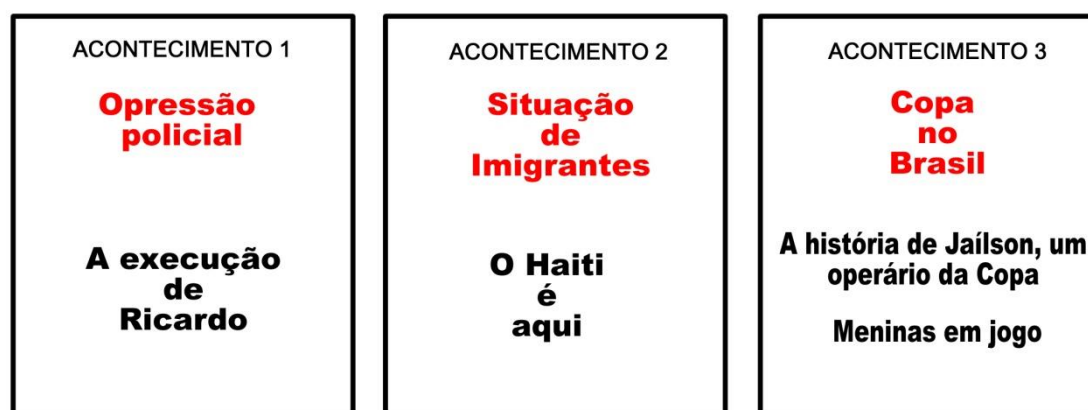
Uma declaração sobre uma coisa não pode ser a coisa em si. Assim como uma foto de uma montanha não é a montanha em si, uma declaração descritiva sobre um acontecimento não é o acontecimento em si. Isto significa que toda proposição é uma figura, uma imagem de um fato, ou seja, algo mediado por um sujeito conhecedor. Esta proposição ajuda-nos a entender o acontecimento, mas não o duplica. Além disso, nenhuma proposição pode traduzir a realidade em todos os seus componentes, pois reduz a sua complexidade (SPONHOLZ, 2009, p. 57).

Como poderemos constatar no capítulo a seguir, todas as reportagens recorrem, de uma maneira ou de outra, aos dados obtidos por testemunhas, fontes humanas que presenciaram ou tangenciaram o acontecimento de alguma forma. Ora, se estas pessoas estão dizendo com exatidão sobre tal fato, torna-se impossível precisar. Da mesma forma que um repórter quadrista irá decupar e/ou

determinar que uma cena seja apresentada deste ou daquele jeito e que outro repórter quadrinista dificilmente reproduzirá tal cena da mesma forma, além da grafiação peculiar de ambos. Portanto mesmo havendo diferenças do ponto de vista ontológico ou epistemológico, o acontecimento, que pode equivaler ao fato jornalístico, depende de variações complexas em sua construção e também em sua recepção.

Ressaltamos, pois, que consideramos neste estudo os acontecimentos como geradores de fluxos de notícias que derivam deste evento ou fato maior ou acontecimento maior. Tomando como exemplo nossas amostras do próximo capítulo, entendemos que existem três acontecimentos distintos (em vermelho) que geram quatro específicos eventos, e estes retratados em quatro reportagens, como vemos no esquema abaixo:

**Figura 7 – ESQUEMA SOBRE ACONTECIMENTOS EXPLORADOS NAS REPORTAGENS DO CORPUS**



Fonte: criação própria

Como já sustentamos, o pacto que rege a leitura específica no JQ perfaz caminhos concomitantes com a tensão e relação intrínseca entre dimensões da ficção e não ficção. São territórios menos rígidos em relação às *hard news* e sua padronização textual. O contrato tácito deixa estabelecido que diante de elucubrações estéticas, presentes tanto na construção de imagens quanto na parte textual, o acontecimento possui relação direta com o real, pois se espera que o jornalismo trate desta dimensão social, ainda que se relativize qual a construção e valor que o jornalista, no caso também quadrinista, agrega para determinado recorte

ou *frame* de acontecimentos, no caso de nossas amostras, que pertencem à realidade brasileira. Ainda mais com relação ao contexto informativo do acontecimento, necessita-se da completude entre imagens e palavras, além da confiança entre emissor e receptor, aspecto que rege a leitura do JQ, ou seja, aqui as “[...] informações impressas dependem em parte, das palavras. O retrato mais fiel de um irá nos equivocar se o texto, incorretamente, nos informar que se trata de outra pessoa [...]” (GOMBRICH, 1995, p. 47).

Por ser um texto que se submete a uma condição pragmática – dizer a verdade, intrinsecamente, nesse caso, ligada ao fato em si -, o pacto primeiro que se estabelece com o leitor, atinge, no máximo, o grau de compreensão, a compreensão do fato que, conforme já fizemos notar, compõe o objetivo maior do texto: **comunicá-lo** (RESENDE, 2005, p.101, grifo nosso).

Ainda que a informação tenha se tornado um produto como outro qualquer (HAMILI, 1998, p. 17), sob o ponto de vista deontológico da prática, podemos supor que para além dos valores notícia (além dos critérios financeiros que estas possuem) ou mesmo teorias como a do agendamento, nota-se que há especificidades de pré, produção e pós produção de reportagens em quadrinhos que devem considerar os aspectos concomitantes com a realidade e construção desta pauta, o que acaba por determinar as escolhas do idealizador e de como estas relatam ou reconfiguram partes (*frames*) de um determinado acontecimento, ainda que leve ou não em conta o caráter vendável de tal abordagem.

Traçando um paralelo com as dimensões dos acontecimentos e suas correlações, ou mesmo enquadramentos específicos de certos jornalistas, em nosso caso também quadrinistas, nota-se como esta dimensão se retroalimenta, evidenciando situações ou acontecimentos históricos consolidados (figura 7) com *micro acontecimentos* evidenciados por estas reportagens, ou narrativas específicas sobre estes acontecimentos. Nota-se, por exemplo, tomando como base a reportagem em quadrinhos *O Haiti é aqui*, que o terremoto naquele país foi um evento histórico devidamente noticiado e registrado pela mídia, assim como outras catástrofes humanas. De modo que a existência daqueles específicos imigrantes, de certa forma biografados pela reportagem, só se tornaram evidentes por causa da própria reportagem em si mesma.

## 2.7. A AUTENTICIDADE NO JQ

Uma dimensão fundamental na definição do jornalismo que pode ser tensionada com as especificidades dos quadrinhos é a objetividade, um dos pilares do jornalismo, e como vimos também da reportagem (SODRÉ, FERRARI, 1986), a propriedade que possibilita o discurso ser fiel ao fato, dando ao repórter credibilidade ao reportar recortes do real que o público não presenciou. No caso da objetividade da imagem, os quadrinhos abrem espaço para pensar uma forma de jornalismo visual que ultrapassa o discurso da objetividade meramente técnica tão presente no fotojornalismo. A impressão de objetividade pode ser transmitida graficamente a partir de um discurso visual que valorize a representação fidedigna dos espaços e eventos, através de um alto nível de detalhamento, manutenção de proporções ou uso de convenções de representação realísticas do espaço, como a perspectiva, por exemplo.

No exemplo abaixo (figura 8), o sofrimento da senhora palestina procurando por jóias da nora em meio aos escombros, enquanto as crianças brincam ao fundo, aliadas à peculiar grafiação de Joe Sacco e seu poder monocromático reminiscente de convenções do fotojornalismo moderno, conseguem acessar reações exclusivas a este tipo de emissão visual. Na composição de Sacco, além da perspectiva e detalhamentos cenográficos, é possível atribuir quais emoções sentia a senhora ao revirar os escombros, acionados principalmente pela contração de um olhar apreensivo em busca de resquícios familiares.

A perspectiva atua para além da estratégia de composição artística, também como informação visual, contrastando com o primeiro plano mais claro, e destacando os escombros de um prédio alvejado por mísseis e tiros de armas de grosso calibre.

Convém notar como seu autor a considera sua pior criação em JQ. As escolhas que justificam a impressão visual de uma objetividade gráfica, nesse caso, comprometem o grau emocional valorizado pelo autor.

Considero “Hebron: por dentro da cidade”, [...] minha pior matéria no jornalismo em quadrinhos. Não posso culpar o editor sênior, Joshua Cooper Ramo, que apostou no jornalismo em quadrinhos e me apoiou em cada passo. Acho que travei ao trabalhar para um veículo de passado tão ilustre, aí dispensei minha típica abordagem em primeira pessoa e voltei ao jornalismo bê-á-bá, objetivo, que aprendi na faculdade. Por esse motivo,

fracassei em representar de forma adequada a grande injustiça que ocorre quando a movimentação livre de dezenas de milhares de palestinos está sujeita aos ditames de poucas centenas de militantes judeus dos assentamentos (SACCO, 2015, p. 32).

**FIGURA 8** – REQUADRO DE *HEBRÓN: POR DENTRO DA CIDADE*.



Fonte: *Reportagens* (SACCO, 2016)

Neste percurso tentamos estabelecer como o estilo gráfico, a partir do conceito de grafiação (MARION, 1993) se articula com três valores próprios do campo jornalístico – a saber: novidade, autenticidade e objetividade. Neste aspecto, vimos como o JQ requer rotinas próprias de produção, que aliadas às dinâmicas essenciais ao jornalismo, podem ser empreendidas em produções específicas, atentas as suas demandas temporais e pactos de leitura.

A produção em JQ coaduna com o imperativo denunciante e revelador da prática jornalística e consegue reunir pesquisas e reproduções, textuais, analíticas e pictóricas, sobre algumas passagens deste tempo histórico. Vilalba consegue reproduzir (figuras 9 e 10) algumas informações em níveis textuais e visuais, contextualizando, por exemplo, a *Marcha de Deus pela Liberdade*, passeata que reuniu cerca de 500 mil pessoas e sedimentou de certa forma a intervenção militar. Nota-se no *layout* da prancha como o artista, ou o repórter artista, reproduz arquétipos, ícones e estereótipos presentes naquele recorte histórico. Soaria anacrônico qualquer reprodução de elementos que não pertencesse aquele recorte

temporal, e, além disto, a presença de personagens históricos conhecidos requer o mínimo de realismo ou proximidade visual possível com a personagem retratada.

As produções em JQ brasileiras seguem dando potência ao recorte preconizado por Sacco e que parece mesmo ser a vocação do gênero. Algumas produções, em meio físico ou digital, conseguem continuar com a tendência humanista comum a estes quadrinhos denúncia, mas com as devidas especificidades respeitadas. O Golpe civil Militar do Brasil apresenta singularidades político-históricas e que já foi abordado em diferentes contextos e formatos narrativos. Mas os quadrinhos podem sintetizar aspectos icônicos e informativos de forma precisa.

No próximo exemplo (figura 9) fica evidente como o JQ pode contemplar inclusive, práticas do jornalismo tradicional, como as perguntas guias do lead. Vejamos: O quê? *A marcha das famílias*. Quem? *500 mil pessoas (civis e mães de família carregando terços)*. Quando? *Em 19 de março de 1964*. Onde? *Em São Paulo*. Como? *Tomando as ruas com gente que chegou de ônibus do interior de São Paulo*. Por quê? *Em resposta ao comício da Central do Brasil*. O próprio autor admite ser influenciado por Sacco e Spiegelman em seu estilo narrativo e visual.

Dos quadrinhos jornalísticos, tomei como referência os consagrados Joe Sacco e Art Spiegelman, que fragmentam suas histórias em pequenos capítulos, conduzindo a narrativa quase como um folhetim. [...] procurei entrevistar o maior número de pessoas que vivenciaram o momento, a fim de enriquecer com detalhes os capítulos. Em cada um deles, coloquei os créditos das entrevistas e referências, permitindo ao leitor saber quais personagens presentes nas histórias detalharam, a partir do seu ponto de vista, o fato narrado. (VILALBA, 2015, p. 85).

Para fins decomposição imagética e textual, Vilalba realizou entrevistas e acessou colegas de redação, sendo que a cena do comício de Jango “foi descrita em entrevista com a atriz Vera Gertel, no início de 2014, que foi casada com Carlos Lyra” (VILALBA, 2015, p.87). Assim sendo, mesmo que necessite a evidente e elementar pesquisa visual, também a entrevista e o relato textual compõem as cenas, como também o contrário, acionando palavras e imagens no jogo imagético textual do JQ. Também perceptível através do exemplo (figura 9) como algumas imagens permeiam o senso coletivo e podem resumir ou condensar determinadas ideias, como as palavras chave (SARTRE, 2004) mencionadas anteriormente,

através da iconicidade imagética e a reprodução pictórica de documentos fotográficos, bem como de pessoas, gestos e ambientes, e que estão reproduzidas no primeiro requadro da prancha.

**FIGURA 9 – PRANCHA DE NOTAS DE UM TEMPO SILENCIADO**

19 DE MARÇO DE 1964. SÃO PAULO.



Fonte: Notas de um tempo silenciado (VILALBA, 2015)

**FIGURA 10 – FOTOGRAFIA DA MARCHA DE DEUS PELA LIBERDADE**



Fonte: [www.historiaativanet.wordpress.com/2011/11/23/a-marcha-da-familia-com-deus-pela-liberdade/](http://www.historiaativanet.wordpress.com/2011/11/23/a-marcha-da-familia-com-deus-pela-liberdade/). (Autor desconhecido).

A autenticidade se relaciona com o processo de objetividade no jornalismo, muito mais como prática do que propriamente como uma das estratégias textuais do campo. Esta objetividade se relaciona com os processos de produção, e se manifestam nestas produções através destes níveis de detalhes (entrevista com fontes, dados, infográficos) e a autenticidade factual na imagem, muitas vezes recobrando lembranças das fontes.

Existe na obra um evidente teor jornalístico, pois se preocupa com **episódios factuais** que, embora restritos a diálogos, são apresentados de forma narrativa e com proximidade do gênero ação. O autor mistura **trechos de reportagens da época, discursos e excertos de documentos oficiais, além de depoimentos à Comissão Nacional da Verdade**. O trabalho venceu o prêmio Vladimir Herzog de Anistia e Direitos Humanos de 2014 na categoria Arte (BLOTTA, CONRADO, 2014, p.102, grifos nossos).

Ou seja, o trabalho de Robson Vilalba trazido como exemplo pode ser atestado como prática jornalística, pois além de se preocupar com as rotinas produtivas de um repórter e seu percurso investigativo, também preocupou em respaldar sua narrativa através de dados consolidados e fontes oficiais e testemunhais que vivenciaram os eventos retratados sobre o acontecimento da Ditadura militar brasileira.

Possível também perceber como a linguagem síntese de símbolos, ícones e estereótipos podem se relacionar com a verossimilhança e precisão relacional, uma vez que na própria comparação acima se percebe a reprodução de quatro placas presente entre os manifestantes da passeata e que foram registradas pela fotografia



e reproduzidas no primeiro requadro da prancha de Vilalba. Importante, portanto, dispor ao leitor níveis de autenticidade tanto textuais quanto imagéticas.

No próximo capítulo nos interessa saber como se relaciona o jornalismo com estas específicas características do sistema, e de como este relato exige do leitor uma atenção devidamente investigativa com relação aos aspectos textuais e pictóricos, e de como esta relação se harmoniza estilisticamente no JQ, manifestando as dimensões narrativas, mostrativas e gráficas neste percurso discursivo da informação.

A seguir, nosso estudo se concentra em penetrar analiticamente em nossas quatro amostras para compreender como jornalistas e/ou quadrinistas conseguem dimensionar através das reportagens em quadrinhos analisadas, todos os tencionamentos e mecanismos aqui apresentados.

Nesta parte do estudo, a proposição é justamente decompor o JQ através de algumas categorias produtoras de sentido, seja em sua parte textual e narrativa, seja em sua parte espacial e imagética, para que assim estas produções e suas estratégias possam ser atestadas como tais, além de compreendidas suas rotinas. Estas categorias são dimensionadas à luz do teórico Thierry Groensteen (2015) e nos servem de parâmetros para esta decupagem específica dos elementos do sistema, que para nós, configura-se como essencial no diagnóstico das escolhas autorais de cada reportagem em quadrinhos analisadas no próximo capítulo.

### 3. INSTÂNCIAS NARRATIVAS DAS PRODUÇÕES BRASILEIRAS DA AGÊNCIA PÚBLICA

Dentre as reportagens em quadrinhos disponibilizadas pela Agência *Pública*<sup>25</sup>, o presente trabalho se concentrou sobre quatro histórias, caracterizadas por serem produções próprias, e não traduções de histórias estrangeiras, ou republicações<sup>26</sup>. São elas: *A execução de Ricardo*; *O Haiti é aqui*; *A História de Jailson, um operário da Copa*; e *Meninas em Jogo*. Estas reportagens em quadrinhos possuem relação direta com a agência, diferente daquelas republicadas pelo site, como é o caso das reportagens estrangeiras. Estas criações próprias acompanham parâmetros editoriais da agência, com enfoque na produção de jornalismo investigativo<sup>27</sup> e investimento em materiais multimídia.

Entre estas produções consegue-se perceber nitidamente o acontecimento jornalístico motivador de cada pauta específica, aquilo que no roteiro de um quadrinho de ficção poderíamos chamar de *motivo* (LIPSZYK in MOYA, 1977, p.242). Dentro de cada um destes acontecimentos, que neste contexto tomamos como um arcabouço maior de possibilidades jornalísticas, já que diversas pautas e produtos jornalísticos podem surgir destas, situam-se estes fatos específicos, reportados por estas amostras aqui analisadas. A saber: 1) A opressão policial - *A execução de Ricardo*; 2) O impacto da Copa do Mundo no Brasil (aqui abordados sob duas perspectivas fatídicas, sendo: 2.a). Desabrigados e desalojados pelas obras dos Estádios e seus entornos – *A história de Jailson, um operário da Copa* e; 2.b) turismo sexual infantil acentuado em razão do evento – *Meninas em Jogo*; 3) A imigração – *O Haiti é aqui*. Importante destacar que todas as reportagens aqui analisadas tomaram como referência o conteúdo disponibilizado pelo *site*, de forma *online* e gratuita. A ordem de análise obedece ao critério cronológico, ou seja,

---

<sup>25</sup>No início de 2018 a Pública reorganizou seu layout e disponibilizou uma sessão exclusiva para as produções em JQ: <https://apublica.org/hq/>.

<sup>26</sup>Todas as demais reportagens em quadrinhos disponíveis em *A Pública* possuem forte apelo dramático, com temáticas atentas aos dramas humanos, como a imigração forçada e a consequente prostituição, ou mesmo a vida de moradores de rua americanos, são alguns dos acontecimentos retratados em algumas produções estrangeiras dispostas pelo *site*, feitas por duas agências americanas, como citado no capítulo um. Destaque para a obra de *Dan Archer*, profícuo jornalista em quadrinhos, autor de *A história de Meera*, que narra sobre a história de uma indiana forçada a se prostituir.

<sup>27</sup>A própria agência se autoreferencia como tal.

começa pela reportagem mais antiga e avança para a publicação mais recente da agência.

Nossa análise se atentou principalmente para as questões poéticas (GOMES, 1996) destas produções, em seus aspectos pertinentes ao sistema, a narração, a grafiação e a mostração, nos abstendo de um maior juízo de valor sobre estas reportagens e nos posicionando de maneira mais crítica sobre elas, a fim de analisar criteriosamente seus mecanismos, dentro de categorias analíticas. Pretende-se entender como se dá a produção de sentido nestas reportagens a partir de uma categorização inspirada na metodologia de Thierry Groensteen (2015), já que tratamos os quadrinhos como sistema polifônico de produção de sentido, ainda mais quando serve para a informação jornalística.

Ao fim das contas, a avaliação lida com a obra em sua totalidade, ou seja, em todas suas dimensões: narrativa, plástica, simbólica etc. nessa concepção, uma melhor compreensão do *sistema dos quadrinhos*, caso não seja imediatamente conversível em critério de julgamento, permite, todavia, melhor apreensão de cada obra como **performance singular da mídia** (GROENSTEEN, 2015, p. 167, itálico do autor, grifos nossos).

Neste aspecto, estas categorias tomam como base os apontamentos abordados no capítulo dois, como os deslocamentos da voz narrativa, o avatar-repórter e a relação entre o JQ e alguns cânones do jornalismo, enfatizando, sobretudo, a compreensão de como se dá este comportamento do dispositivo quadrinhos aliado a práticas e rotinas jornalísticas, e de como estas questões diferenciam e atestam tal classificação para as produções em quadrinhos. Nesta análise pretendemos projetar uma semelhança desta linguagem com formas menos ortodoxas de jornalismo visual, e de como a potência da imagem pictórica e autoral pode dinamizar o relato jornalístico.

O JQ, como identificado no primeiro capítulo deste estudo, costuma aproximar-se de temáticas com forte apelo social, situações de guerra, vulnerabilidade social ou conflitos intermitentes. Este caráter encontra respaldo em iniciativas contemporâneas. Por isso, nosso recorte escolheu amostras do jornalismo investigativo visual. “A Agência apresentou através de suas reportagens em quadrinhos do gênero. A sua aplicação concede ao jornalismo brasileiro a comprovação do uso dos quadrinhos para o jornalismo” (FALCO, FARIA, 2015, p. 10).

### 3.1. A ESCOLHA PELA AGÊNCIA PÚBLICA

Além de priorizar produções nacionais, o primeiro norteador de nosso caminho de pesquisa, a escolha da agência *Pública* se justifica pela relevância que tal veículo de informação destina à produção de JQ desde 2014 (com a publicação de *Meninas em Jogo*) aliado ao mercado acento no jornalismo investigativo. Além disso, a agência frequentemente busca explorar variadas formas de informar, como o uso de *GIFs* animados, vídeos de animação, gráficos, infográficos, mini documentários e JQ, além de mapas e reportagens colaborativas.

Fundada em 2011 por repórteres mulheres, a Pública é a primeira agência de jornalismo investigativo sem fins lucrativos do Brasil. Com reportagens de fôlego, pautadas pelo interesse público, nossas matérias foram republicadas no ano passado por mais de 700 veículos de comunicação sob a licença Creative Commons. Todas as nossas reportagens são feitas com base na rigorosa apuração dos fatos e têm como princípio a defesa intransigente dos direitos humanos. Investigamos a administração pública, incluindo todos os níveis de governo e as casas legislativas; os impactos sociais e ambientais de empresas, suas práticas de corrupção e de antitransparência; o Poder Judiciário, sua eficácia, transparência e equidade; e a violência contra populações vulneráveis na cidade e no campo. No programa de fomento ao jornalismo independente, realizamos mentorias para jornalistas, concurso de micro bolsas de reportagem, eventos de discussão sobre jornalismo e programas de apoio a projetos inovadores. [...] Nossa missão é produzir jornalismo investigativo e fomentar o jornalismo independente na América Latina (PÚBLICA, 2018. Disponível em <https://apublica.org/quem-somos/#sobre>. Acesso em 01/03/18).

O próprio gênero jornalístico no qual se enquadra a *Pública*, de caráter denunciante, investigativo, revelador e humanista, reforça as escolhas deste *corpus*<sup>28</sup> composto por histórias publicadas em um espaço dedicado ao jornalismo investigativo e que acabam por corroborar com uma das tendências do JQ ao redor do mundo, de retratar situações sociais traumáticas, beligerantes ou não, mas que também são acionadas por relatos traumáticos, como veremos no âmbito das amostras aqui analisadas. Ao final do capítulo, apontaremos algumas conclusões sobre os aspectos diagnosticados nesta análise qualitativa.

Um fator relevante, para além do investimento no gênero, seria sua independência editorial, uma vez que a agência aposta neste tipo de jornalismo comprometido com questões sociais relevantes e que não sejam

---

<sup>28</sup>O recorte leva em conta publicações disponibilizadas até maio de 2018, data de defesa desta dissertação. As amostras aqui analisadas foram publicadas entre de maio de 2014 e julho de 2017.

institucionalizados por uma visão oficial e/ou estatal. Além das campanhas de financiamento coletivo (*crowdfunding*) de algumas pautas, algumas instituições internacionais que investem em direitos humanos também financiam a agência<sup>29</sup>. Este potencial humanitário também encontra respaldo, como já sustentamos, em várias produções do JQ, como nossas amostras, e demonstram como a própria agência atenta-se para estas questões.

Além disso, o acervo de JQ da *Pública* possui diversidades temáticas que compartilham a mesma tônica de denúncia e investigação, corroborando com nossa crença de que o JQ aborda essas questões de maneira precisa.

Por último, acompanhando as tendências contemporâneas de consumo informativo, optamos por investigar um recorte disposto em meio virtual, a fim de facilitar o acesso tanto da pesquisa quanto de seus desdobramentos e compartilhamentos futuros, uma vez que o leitor desta dissertação poderá conferir no sítio virtual da agência todas as produções aqui analisadas.

### 3.2. CATEGORIAS DE ANÁLISE

Para compreender de que modo os valores próprios do jornalismo se manifestam no jornalismo em quadrinhos, elencamos algumas categorias analíticas, sustentadas principalmente pelos estudos de Thierry Groensteen e seu *Sistema dos Quadrinhos* (2015) e o conceito de grafiação encontrado em Philippe Marion (1993). As quatro reportagens serão examinadas a partir dos seguintes critérios:

**1) Vozes narrativas:** análise sobre a dimensão narrativa no aspecto de enunciador. Aqui serão analisados como os eventuais deslocamentos desta voz narrativa são dimensionados no JQ. Como já elencamos no capítulo dois, o deslocamento eventual do narrador ocorre com liberdade no texto wolfeano, e aqui dimensionamos este paralelo com o novo jornalismo de Tom Wolfe.

Também será analisada a presença do avatar-repórter, conceito que transcende o avatar autobiográfico (WHITLOCK, 2006) e configura-se como o duplo mimético do(s) repórter(es) quando este está inserido na reportagem em quadrinhos.

**2) O estilo e a Grafiação:** características dos elementos gráficos das produções, como se comporta a modulação do traço de cada autor, e como esta

---

<sup>29</sup>Disponível em [www.apublica.org/transparencia](http://www.apublica.org/transparencia). Acesso em 26/07/18.

grafiação (MARION, 1993) contribui como o relato emocional presente nas reportagens.

Aqui também teremos uma avaliação sobre a colorização e de como as cores colaboram com a intenção narrativa, principalmente quando elas aparecem como elemento identificador de alguma informação contextual presente na narrativa. Este relato emocional é construído também pela ausência ou presença de determinadas cores, funcionando hora como atenuante, ora como catalisadora de uma tensão maior ao relato imagético-emocional.

**3) Artrologia:** Aqui intencionamos compreender como se dá no JQ o entrelaçamento narrativo. Dentro deste aspecto, importante constatar as elipses temporais, quando presentes, e de como esta estratégia visa produzir sentido. As composições de multirequadros em seu ritmo e seqüencialidade narrativa, bem como a dramaturgia dos quadros, serão aspectos levados em conta na análise deste parâmetro.

Nesta parte é importante compreender como se dá o processo de solidariedade icônica e de como multirequadros e o hiperrequadro funciona durante o caminho narrativo e informativo.

**4) Espaçotopia:** a espaçotopia é um aspecto pertencente à artrologia, uma vez que esta disposição dos planos tem relação direta com a conectividade entre eles. Porém, neste parâmetro damos atenção maior e específica às características do *layout* geral e de cada prancha da reportagem em quadrinhos, segundo as categorias elaboradas por Groensteen (2015). Analisamos como cada composição de *layout* funciona de forma mais configuracional ou sequencial (p. 106). Segundo o autor, um *layout* pode ser regular e discreto, regular e ostentatório, irregular e discreto e irregular e ostentatório (p. 106).

A espaçotopia é algo que pertence ao campo da artrologia, uma vez que todo o processo de decupagem e concepção do *layout* deve funcionar em virtude deste entrelaçamento narrativo.

Destacamos que o jornalismo irá aparecer na análise de todas estas categorias de forma transversal, diferenciando esta de outras propostas narrativas semelhantes, como o relato biográfico de não-ficção, por exemplo, que também

possui uma relação tênue entre o factual e o ficcional, mas que não carrega em seu processo o rigor e as questões pertinentes ao jornalismo<sup>30</sup>.

### 3.3. MENINAS EM JOGO

*Meninas em jogo* é a primeira produção em JQ da agência e também pode ser considerada a mais complexa proposta dentre as outras amostras do *corpus*, tanto em termos narrativos quanto visuais, sendo que a própria agência *A Pública* trata esta reportagem em quadrinhos como uma grande investigação em HQ<sup>31</sup>. Também é relevante o fato desta pauta ter sido contemplada com o prêmio *Tim Lopes de jornalismo investigativo*<sup>32</sup>, o que além de atestar uma maior credibilidade para a matéria, também estabelece este selo de pertencimento a esta área do jornalismo em específico, sendo contemplado com o orçamento do prêmio para sua realização. Esta foi a primeira reportagem em quadrinhos produzida pela agência<sup>33</sup> e também pelo tempo de produção e imersão no universo da pauta proposta, se constitui o projeto mais ousado e mais próximo de um modelo de JQ publicado em formato livro<sup>34</sup>.

A reportagem investiga a prostituição infantil no Ceará e a rede complexa que a envolve, destacando como o turismo sexual se acentuaria na região em virtude, principalmente, da realização da Copa do Mundo de futebol no Brasil. Seus

---

<sup>30</sup>As análises possuem referências específicas a determinadas pranchas e requadros da reportagem. Por isso disponibilizamos o link de cada uma delas no apêndice desta pesquisa, a fim de evitar o uso em demasia de imagens ao longo do texto analítico do *corpus*.

<sup>31</sup>Esta auto referência foi dita no evento *Conversa Pública*, em que os autores apresentaram o projeto. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=EN9C2KPNw2c>. Acesso em 12/03/18

<sup>32</sup>Prêmio realizado pela ANDI (Agência de notícias dos direitos da infância) até 2014, ano contemplado pela reportagem, que concedia bolsas para realização de pautas voltadas a infância. A repórter da venceu com a Pauta: Jogo sujo: Copa faz crescer ameaça de exploração sexual infantil. Disponível em <http://www.andi.org.br/timlopes/60830>.

<sup>33</sup>Andrea Dip e Alexandre De Maio fizeram antes outra parceria na reportagem *Como um sonho ruim*, que trata das consequências sobre a exposição íntima na internet de meninas adolescentes, mas a reportagem não era exclusivamente JQ, apenas uma parte era ilustrada neste formato. Disponível em <https://apublica.org/2013/12/6191/>. Acesso em 09/05/18

<sup>34</sup>Além da publicação no site da *Pública*, *Meninas em Jogo* também foi disponibilizada em formato PDF, no site da agência<sup>34</sup> e no site da ANDI. Uma terceira versão, esta impressa, foi disponibilizada como um dos resgates em recente campanha de financiamento coletivo de reportagens na plataforma *Catarse*. Achamos pertinente destacar este aspecto para determinar que nossa leitura e análise se concentrou somente no material disponibilizado pelo *site*, tanto para análise quanto para a reprodução de imagens, uma vez que em cada suporte os requadros e as pranchas sofreram suas devidas adaptações para o meio, aumentando ou diminuindo espaços desenhados, o que em nosso entender, não compromete a história em si, mas determina especificidades com relação ao consumo/leitura em cada suporte, podendo ocorrer variações na espaçotopia, cores ou rolagem, por exemplo.

idealizadores ficaram três meses produzindo a matéria, e visitaram Fortaleza e Canoa Quebrada para a apuração da mesma.

### 3.3.1. VOZES NARRATIVAS

Esta reportagem também trabalha com uma dupla cartunista/repórter dividindo a narração como dois avatares-repórteres: Dip e De Maio. As garotas entrevistadas para a reportagem foram abordadas pela repórter Andrea Dip, ora com a companhia de uma psicóloga, ora com uma assistente social. De Maio não participava destas reuniões. Já as saídas a campo em ambientes de prostituição, lugar em que os frequentadores são em maioria homens, coube ao desenhista Alexandre de Maio realizar a saída a campo<sup>35</sup>. Sua inserção no ambiente retratado da reportagem pode acessar maiores níveis de detalhamento visual, assim como suas impressões próprias acerca do ambiente, o que acaba por determinar situações sensíveis ao seu olhar técnico. Segundo o próprio autor: “Ir junto é outro nível de profundidade” (DE MAIO, 2016).

A gente conseguiu dividir alguns trabalhos. Por exemplo, quando a gente foi entrevistar as meninas, a gente optou por não entrevistar as meninas na rua. A gente só entrevistou as meninas que estavam em abrigo. Sempre entrava eu e uma psicóloga ou assistente social. Por outro lado, o Alexandre foi pra noite em Fortaleza. Ele foi pros Bordéis (DIP, 2016).

Este elemento atribui ao ilustrador um *status* de jornalista-quadrinista, uma vez que para além dos aspectos iconográficos de sua reprodução pictórica, ele também obedeceu a rotinas jornalísticas diárias e noturnas de apuração, onde coube a De Maio visitar aos ambientes noturnos de prostituição em Fortaleza, o que acabou por alçá-lo a esta categoria de repórter-quadrinista, já que seu trabalho não se limitou somente às ilustrações. Neste aspecto, uma criação em quatro mãos pode deixar subentendido que em todo o processo de produção, um e outro tenham interferido no trabalho de cada um, pois ambos assinam a matéria e foram para o Ceará juntos. Ademais, percebe-se como a dupla dividiu estas tarefas afim de dinamizarem a produção artística e jornalística.

---

<sup>35</sup>Conversa Pública #8: Meninas em jogo. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=EN9C2KPNw2c&t=2992s>. Acesso em 12/03/18.



Mas o que nos interessa é o plano diegético disponibilizado para leitura. Uma das escolhas da equipe foi atribuir autoria participativa ao relato, impondo a criação de ambos também no contexto diegético, assim como as visões específicas de mundo de cada um. Também as escolhas da produção foram devidamente escolhidas pela autoria como forma de aproximar a recepção da experiência de construção de todo o processo de produção da reportagem em quadrinhos, até mesmo os contatos iniciais entre desenhista e repórter.

*Meninas em Jogo* apresenta os repórteres em seus duplos, inseridos na narrativa, também em seus avatares-repórteres. O avatar-repórter aqui funciona com autonomia, aparecendo cada um em momentos distintos da produção. Nos primeiros requadros da reportagem aparecem juntos, mas talvez a rotina de produção dividida acabou por se refletir na dimensão mimética. O avatar-repórter dimensiona níveis de alteridade que a narração em 3º pessoa, mais objetiva, pode não acionar. Sua presença quer atestar a vivência de ambos no Ceará, deixando suas impressões acerca do ambiente e situações vivenciadas. No exemplo da imagem a seguir vemos uma conversa entre os repórteres, sem se relacionar diretamente com o motivo central da reportagem, algo que poderia ser caracterizado como uma informação de bastidores.

O aparecimento destes duplos funciona inclusive como um exercício metalinguístico, abrindo a narrativa em uma espécie de bastidores sobre a construção e escolha da pauta. No primeiro requadro da segunda prancha do capítulo *Prólogo*, já aparecem repórter e cartunista no mesmo plano. Toda a prancha aborda a passagem de pré-produção, explicando como surgiu a motivação para a reportagem em quadrinhos, algo instigado a partir de uma reportagem anterior da jornalista, assim como o prêmio Tim Lopes e a ideia em chamar De Maio. Esta espécie de *making-off* permite acessara motivação da reportagem em quadrinhos personificando e humanizando seus criadores. O relato subjetivo, reforçado pela presença de seus duplos, diminuem a distância com a audiência.

**FIGURA 11 – ANDREA DIP E ALEXANDRE DE MAIO**



Fonte: <https://apublica.org> (DIP, DE MAIO, 2014).

Estes elementos verossímeis familiarizam o leitor com a trajetória narrativa, e com seu tempo cronológico, que abre como uma espécie de preparação para a viagem, a viagem em si e o desenrolar da reportagem, gradativamente até o seu final. Nestes dois requadros a conversa desenrola-se de forma fluida, análoga a conversa e um corte rápido entre um e outro, sem o aparato, por exemplo, de um balão de fala que representa a voz telefônica do outro lado da linha. Este fôlego entre balões é devidamente pontuado entre sarjetas, o que se projeta como aparato espaçotópico, mas que determina a sequencialidade artrológica e narrativa da reportagem.

A viagem para o Ceará é também retratada e esta introdução quer contextualizar o leitor, pois esta estratégia intenciona revelar para a audiência toda a trajetória dos produtores, assim como do próprio enredo narrativo, oferecendo uma impressão de transparência na apuração e acesso aos bastidores. Até mesmo a cena posterior, um requadro panorâmico que contém uma vista do litoral cearense e um avião no céu, remete ao voo responsável pela ida de De Maio e Andrea Dip para Fortaleza.

A história é narrada por Andrea Dip, repórter e idealizadora da reportagem em quadrinhos, na maior parte da narrativa. É ela quem mais conduz os recordatórios narrativos ao longo da reportagem em quadrinhos, mas como já salientamos o

ilustrador Alexandre De Maio também participa como narrador, além é claro, de uma voz informativa, devidamente identificada pelo plano visual, como veremos a seguir.

Veremos que a cor é um elemento que determina o detentor da fala e desta voz narrativa aqui evidenciada. Este deslocamento encontrado em textos do jornalismo novo (WOLFE, 1990) é uma estratégia narrativa de prender o leitor e acionar níveis de alteridade e reconhecimento no agente emissor. Em uma das primeiras sequências da narrativa é possível perceber uma situação aparentemente de bastidores, mas que os autores escolheram retratar na reportagem em quadrinhos.

No exemplo a seguir (figura 12) é possível perceber como uma estratégia usada em criadores de JQ costumam usar. A perspectiva de extrair informação jornalística de conversas informais ou situações que não ganhariam o mesmo destaque em produções jornalísticas convencionais, ou como já dissemos, em relatos mais objetivos. No exemplo da prancha dupla é possível acompanhar uma situação vivida por Dip assim que chegou à capital cearense. Na imagem, é possível perceber a voz narrativa neutra, que traz informações oficiais e é sempre identificada pelo envoltório azul. Estes recordatórios poderiam equivaler aos caracteres inseridos na imagem sem narração alguma, por exemplo. As cenas se desenrolam em 10 requadros, apenas com o uso dos balões de fala. É neste aspecto que a mostração se apresenta efetiva, independente do auxílio da voz narrativa verbal, uma vez que estes balões são as vozes das personagens envolvidas. Há a presença de quatro requadros mudos, o que reforça o caráter demonstrativo das cenas.

Assim como o exemplo que se segue, *Meninas em Jogo* apresenta um padrão narrativo com relação às vozes envolvidas: ora Dip, ora De Maio e ora a mostração, tendo os balões de fala como presença recorrente e algumas vezes, como veremos a seguir, tendo até mais destaque que a própria cena.

**FIGURA 12 – TENTATIVA DE DENÚNCIA**



Fonte: <https://apublica.org> (DIP, DE MAIO, 2014).

### 3.3.2. ESTILO E GRAFIAÇÃO

*Meninas em jogo* é dentre todas as produções deste *corpus* a que mais apresenta um maior nível de detalhamento no campo visual, tendo a linha técnica e fina como característica. Neste quadrinho é possível perceber como o autor pretende atingir níveis de realismo, produzindo e reproduzindo ambientes com aspectos iconográficos e dando ao desenho muitas vezes uma textura fotográfica, cabendo ao leitor interpretar as imagens como desenhos digitais feitos sobre fotografias, ainda que seja impreciso afirmar qual a técnica empreendida pelo artista. Esta estratégia dimensiona reproduzir fidedignamente o ambiente vivenciado no Nordeste. A eliminação do segundo plano quase não existe. Grandes planos contemplativos também pretendem ambientar o leitor nos cenários retratados nesta reportagem.

A grafiação de *Alexandre de Maio* corrobora com algumas produções canônicas do JQ, em preto e branco ou em cores, com o serifado e as composições

cenográficas e/ou de maquinários visando ambientar precisamente o relato informativo, acrescidos de cores vibrantes, que alternam sensações de luz, contraste e sombra, às vezes dando tons mais brilhantes, e assim reforçando a tonalidade solar e do clima quente e seco das tardes cearenses, às vezes escurecendo e quase ausentando planos de luz e contrastes, acentuando a penumbra e tonalidades escuras da noite em Fortaleza.

O estilo gráfico desta reportagem, aliada à grafiação de De Maio dão ênfase aos detalhes de cada plano. O cenário é um componente visual amplamente valorizado nesta obra, o que efetiva a composição de 2º planos e imerge o leitor no ambiente retratado. A cor tem um acabamento digital perceptível, auxiliando no processo de produção de sentido tanto no campo emocional, quanto cognitivo.

*Meninas em Jogo* destina a tarefa de colorização a outras duas pessoas (Patrícia Almeida e Alessandra de Almeida), o que pode ter inclusive influenciado a grafiação autoral, caso elas tenham vetorizado um desenho ou outro. Talvez pelo tempo de produção, ou simplesmente por uma escolha de demanda técnica, a produção optou por uma terceirização da cor. Aliás, este contorno, ou a modulação da linha que vetoriza as personagens e objetos, hora é fina, hora é mais grossa, sendo também imprecisa qual a intencionalidade desta estratégia, ou se é mera acepção estética, e ainda, se sofreu ou não um processo de interferência nesta linha pela equipe de colorização, que também pode ter sido responsável pelo processo de arte-finalização da reportagem.

A função identificadora pela cor é muito recorrente nesta produção para determinar a autoria dos argumentos presentes nos recordatórios informativos e/ou narrativos. Para isto, algumas cores identificam os autores desta narração, às vezes também apenas um eco da própria imagem. Há uma variação de tonalidades no hiperrequadro da narrativa. Esta alteração tonal é perceptível a partir do contexto diegético proposto pela narrativa. Em ambientes mais escuros, ou em situações de tensão, há um predomínio do preto, as cenas são mais sombrias, em estado de penumbra, como se percebe na acima. Também algumas pranchas apresentam cores mais quentes e intensas, acentuando os níveis dramáticos, reforçados pela escassez de sarjetas neutras, brancas, e também pelo pouco aparecimento de espaços brancos, tendo a colorização como tônica desta reportagem, e estes espaços brancos são quase sempre encontrados nos balões de fala.

Ainda com relação às sarjetas e sua colorização, também é possível identificar que o predomínio de uma cor habitua o olhar do leitor, e cria condições de contraste e interrupção. Esta escolha surge para abrigar o depoimento de Luana e depois, quase no fim da reportagem, para retratar a passagem da equipe por Canoa Quebrada e a investigação na cidade.

A variação da paleta de cores junto a um perceptível processo rigoroso de arte-finalização torna difícil precisar se foi à equipe de colorização, ou o artista ou ambos que realizaram esta tarefa de arte finalizar, o que acaba por atribuir a esta criação aquela em que mais apresenta variações de cor dentre todas as amostras. Esta variação faz com que o relato não acentue nenhuma tonalidade. Os espaços brancos são mínimos, o que pode influenciar outro aspecto da criação, muito mais relacionado ao espaço.

Cores ora vibrantes, ora escuras compactuam com a intenção visual e informativa da reportagem, inclusive, na composição dos segundos planos. Mesmo em enquadramentos mais fechados é mantido o cenário de fundo da cena.

### 3.3.3. ARTROLOGIA

Os balões de fala são elementos significativamente relevantes desta narrativa. Os balões de fala aparecem com mais frequência que os recordatórios. Os requadros desta narrativa possuem em sua grande parte um grande entrelaçamento, tendo passagens cronológicas mais rápidas, como a prancha dupla apresentada acima. O predomínio dos balões de fala, ainda que estes possam ou não sobrecarregar um *layout* como veremos a *posteriori*, evidencia como a dimensão das cenas são privilegiadas em relação à narração. Esta dramaturgia do requadro é evidenciada em vários aspectos da trama, sendo que uma escolha emissiva nos chamou a atenção.

Com relação à solidariedade icônica (GROENSTEEN, 2015) e mesmo somente sobre o entrelaçamento narrativo propriamente dito, em que cada requadro se relaciona com seu anterior e posterior, estando longe ou perto no multi ou hiperrequadro, em *Meninas em Jogo* é possível perceber, e também em ambas as imagens acima, que o telefone possui uma forte presença icônica no plano

sequencial e narrativo, já que por diversas vezes a reportagem recorre a conversas mediadas pelo aparelho, ou intenções de diálogos intercambiados por *smartphones*.

Também curiosa a opção por não apresentar o balão de fala pontiagudo, que se convencionou como a representação da voz de textura robótica do outro lado da linha, deixando apenas uma representação sutil na alça do balão de fala respectivo e indicando que o mesmo está saindo do aparelho.

O próximo exemplo (figura 13) traz uma articulação que pretende justamente proporcionar este incômodo na audiência, para que ele também sinta o que é telefonar inúmeras vezes para a fonte sem ser atendido. Diferente da primeira imagem aqui trazida como exemplo, neste próximo exemplo não há o registro visual do interlocutor e nem tampouco sua presença é registrada, também pela intenção da repetição e a odisseia da repórter em conseguir informações. Apenas a dimensão vocal do interlocutor é apresentada no campo mostrativo dos quadros, como vemos a seguir.

Ainda sobre estes dois aspectos, parece-nos extensa a escolha autoral por estas reproduções de diálogos telefônicos. A repetição é uma ferramenta tanto do jornalismo quanto dos quadrinhos, que aciona de forma precisa e criteriosa este elemento, sob o risco de parecer enfadonha ou excessiva, já que sua função é reforçar uma informação ou estabelecer conexões temporais e espaciais, ainda mais quando a personagem aparece tanto em cena.

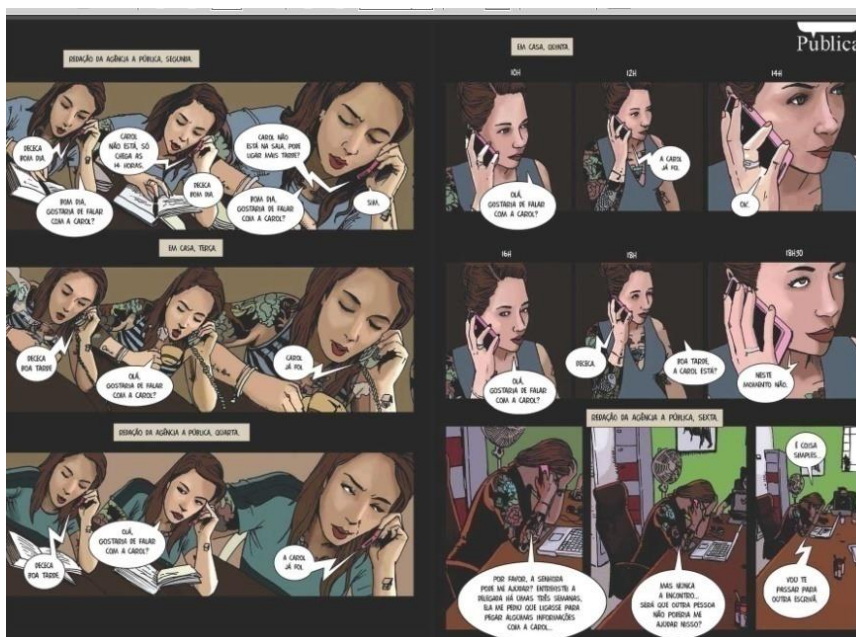
O campo narrativo poderia resolver esta informação sem ocupar tantos planos, mas a escolha autoral recorreu à estratégia do prolongamento através do padrão repetitivo, justamente para causar este desconforto sentido pela repórter na situação mostrada em 17 quadros e quatro pranchas, ou duas pranchas duplas. Inevitável não comparar novamente a objetividade da primeira amostra e este exemplo. Todavia, analisamos aqui os dispositivos textuais e imagéticos acionados por cada reportagem, sendo que a objetividade da prática jornalística já está para nós condicionada em todas as produções. *Meninas em Jogo* pode ser considerada como a narrativa mais subjetiva, se assim podemos classificá-la, dentre todas as reportagens deste *corpus*. A imagem a seguir (figura 13) ilustra como a escolha da equipe procura aliar as informações subjetivas do relato, como a viagem e as inúmeras ligações não atendidas, com a parte mais objetiva jornalisticamente, como a entrevista com as fontes e os dados oficiais, por exemplo.



A escolha da dupla deixa claro já no início da narrativa, pela ligação telefônica e especulações em torno do tema que antecederam a viagem, que para eles é importante que a audiência saiba o que incentivou o relato, o prêmio e a consequente viagem, assim como as tentativas frustradas de ligações para uma determinada fonte e uma conversa informal em um bar onde havia supostamente um caso de exploração sexual infantil. Para os autores, todas as situações aqui apresentadas foram devidamente decupadas e escolhidas para o plano mimético apresentado, e junto a isso, o ritmo narrativo.

A próxima prancha dupla após esta composição continua com a apuração mediada pelo telefone quando finalmente a repórter é atendida. Um recordatório narrativo anuncia: “*Depois de minutos tensos de espera*” e então as informações são devidamente transmitidas pela mediação do aparelho.

**FIGURA 13 – DIP AO TELEFONE**



Fonte: <https://apublica.org> (DIP, DE MAIO, 2014).

Os recordatórios pontuam tempos e espaços em que Dip tentou fazer as ligações. O intuito é de evidenciar para o leitor, o modo como se deu todo o processo de construção da reportagem. É importante que o receptor se sinta como alguém que esteve presenciando aquele processo, ou mesmo se coloque no lugar de Dipe De Maio, que se lance sobre o ambiente junto a eles, imergindo no ambiente retratado e, portanto, convidando o leitor-investigador (RESENDE, 2005) a



passar pelos requadros de forma mais íntima, como se sentisse parte do mesmo jogo que as meninas durante este específico contrato de leitura.

#### 3.3.4. ESPAÇOTOPIA

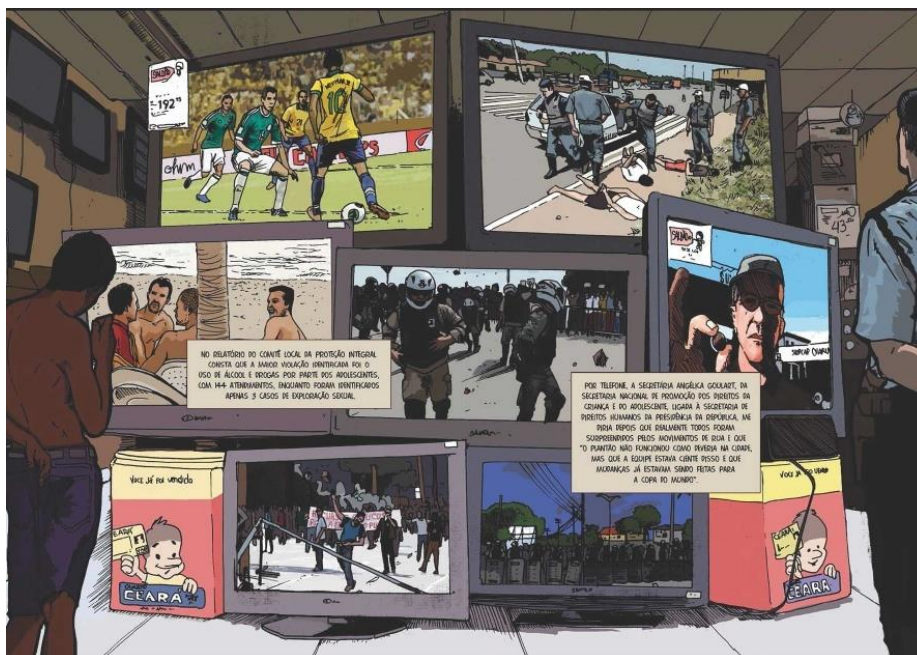
O *layout* desta reportagem pode ser considerado como o modelo clássico retórico, ou de acordo com nossas bases teóricas, irregular e discreto (GROENSTEEN, 2015, p.106). Também observamos que algumas pranchas são mais investidas em uma leitura linear e outras ganham uma leitura tabular, o que nos condiciona a dizer que o *layout* oscila entre configuracional e sequencial (GROENSTEEN, 2015, p. 106), já há esta variação ao longo da narrativa, e reforçando a estratégia do sistema, que alterna a leitura entre estes dois fluxos (linear e tabular). Às vezes a própria imagem carrega esta ambiguidade na prancha, como é o caso do exemplo a seguir. Podemos interpretar de duas maneiras, de acordo com a disposição deste *layout*. Toda a página dupla pode ser considerada como um plano, ao passo que cada televisão também pode ser interpretada como um requadro único, produzindo outro tipo de sentido.

Agora situaremos seu padrão espacial e sua relação com o *layout*, bem como outras características acentuadas do hiperrequadro desta narrativa, assim como a parte visual que identifica mecanismos variantes, como recordatórios e os próprios balões de fala. O exemplo anterior, que contém a ligação da repórter (figura 13), demonstra como o elemento textual inserido nos balões de fala costuram a sequência dos planos, sendo que em ambas as pranchas daquela imagem, os balões de fala ocupam o centro dos requadros, como a acompanhar os saltos verticais entre sarjetas.

No exemplo abaixo (figura 14) encontramos ritmo e espaços em harmonia em outra configuração de *layout*, que valoriza mais a imagem. Há a presença de uma interessante estratégia visual, aproveitando o modo retangular dos televisores que podem também funcionar como requadros da prancha apresentada. No caso, 8 requadros, sendo que os 7 internos ao requadro-prancha são televisores que ilustram o contexto da narração, sem possuírem uma obrigatória sequencialidade entre os planos. Ou seja, nesta reportagem existem composições em que os balões de fala aparecem de forma mais contundente, às vezes disputando espaço no *layout*

com a imagem e em outras vezes, como o exemplo abaixo, o cenário envolve a informação textual, ambientando o leitor no contexto apresentado, além de agregar outras nuances ao texto informativo, como o uso de uma *gag*: é possível perceber nos cantos inferiores como a rede varejista *Casas Bahia* foi substituída por *Casas Ceará*, aludindo ao Estado em que se passa a reportagem.

**FIGURA 14 – TV'S COMO REQUADROS**



Fonte: <https://apublica.org> (DIP, DE MAIO, 2014).

No próximo exemplo vemos como uma disposição excessiva dos balões no mesmo plano dramático pode, inclusive, aludir aos quadrinhos americanos do *mainstream*. As personagens centrais aparecem muitas vezes cercados por vários balões de fala, “correspondentes a incômodos monólogos das personagens, que devem dizer tudo de seus pensamentos, intenções e motivações” (BARBIERI, 2017, p.152).

Percebemos como o uso do espaço branco em *Meninas em Jogo* é usado somente pelos balões, já que as sarjetas são em maioria pretas. Na imagem acima é possível perceber como há quase um *sufocamento* das personagens, já que os corpos das duas aparecem tampados pelos balões. Veremos como no próximo exemplo a composição cenográfica poderia ter obedecido ao padrão da imagem abaixo (figura 15).

**FIGURA 15 – DIP E ENTREVISTADA**



Fonte: <https://apublica.org> (DIP, DE MAIO, 2014).

O *layout* do próximo exemplo (imagem 16) apresenta a delegada cearense espremida no canto superior direito do requadro-prancha. Percebe-se que os oito balões de fala são resultados de quatro perguntas de Andrea Dip, que aparece fora do plano mimético. Portanto, caso os criadores optassem pelo ritmo apresentado na prancha dupla posterior, poderia ter repartido o requadro-prancha em tiras ou requadros sequenciais, talvez quatro planos que acompanhassem os questionamentos, de modo que o ritmo narrativo fosse intencionado, ao invés de um único plano e vários balões dispostos verticalmente. Ou seja, estes exemplos poderiam ter suas composições invertidas, isto é, já que a primeira fonte fala todas as informações sem interlocução, mais lógico que aparecesse sozinha na imagem. Ao passo que a fala da delegada é intercalada pelas perguntas da repórter, e por isso, sua inserção nesta e/ou em outros requadros seria válida a fim de empreender ritmo narrativo a sequência de imagens, ao mesmo tempo em que suavizaria o *layout* e a consequente disposição harmônica entre imagem e texto.

Esta relação quase hierárquica, já que o texto é até mesmo centralizado em diversos planos desta narrativa, como visto em todas as imagens aqui trazidas, pode dar duas dimensões distintas ao peso textual na espaçotopia: uma relacionada ao campo informativo e outra com relação ao contexto narrativo e dramático, constituindo uma pausa nesta seqüencialidade diegética, ou mesmo carregando a parte textual de maior atenção da audiência, o que se equivale ao texto jornalístico apresentado sem imagens, por exemplo.

**FIGURA 16 – DIP E A DELEGADA**



Fonte: <https://apublica.org> (DIP, DE MAIO, 2014).

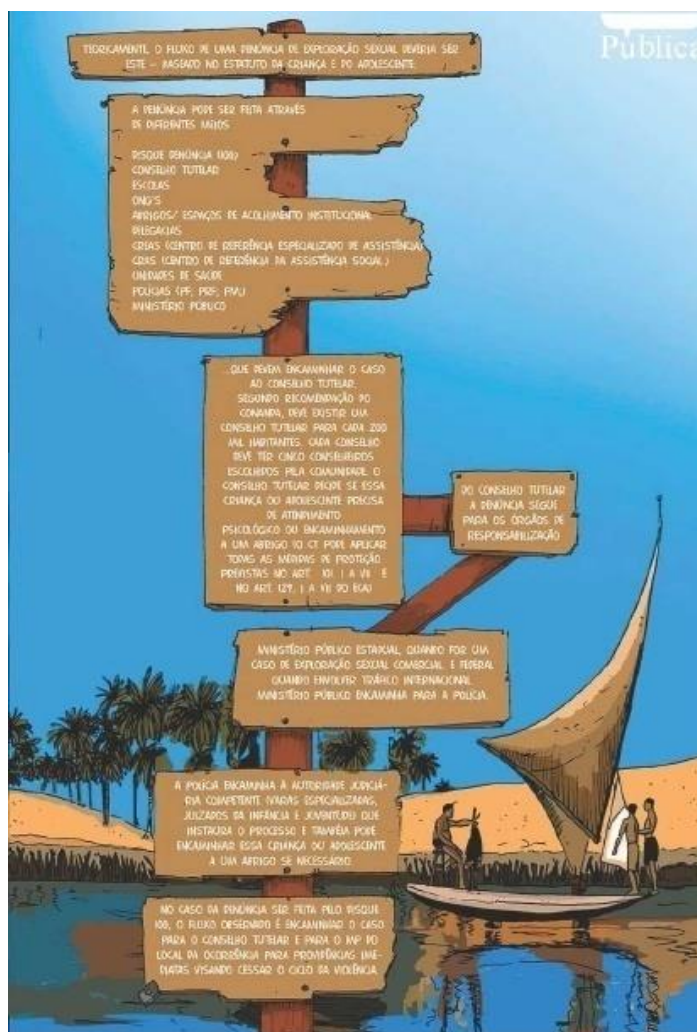
Enquanto esta densidade textual evoca e atribui maiores níveis de informação, sua disposição em excesso, em algumas pranchas do hiperrequadro, além de carregar o *layout* total, também pode influenciar na cadência desta narratividade, ou o ritmo narrativo presente no campo artrológico do JQ, cansando os olhos do leitor e mesmo, quase tornando as imagens obsoletas, em que a mostração funciona muitas vezes somente pela fala das personagens, o que nos quadrinhos é o texto quem representa.

Ou seja, poderíamos inverter a composição dos *layouts* destas imagens (figuras 15 e 16), de modo que o interlocutor aparecesse e sua participação fosse mais efetiva visualmente, já que no exemplo da tira a repórter permanece muda, apenas ouvindo o relato de sua fonte.



O exemplo seguinte (imagem 17) mostra como os recordatórios desempenham a função informativa em que o cenário cearense é meramente um invólucro destas informações dimensionadas pelo texto. Novamente, caso os criadores optassem por dispor destas informações em mais planos, ao invés de um requadro-prancha, teríamos então uma disposição mais criteriosa entre texto e imagem, além de valorizar o efeito de rede tão caro ao sistema.

**FIGURA 17 – PLACA COMO RECORDATÓRIO**



Fonte: <https://apublica.org> (DIP, DE MAIO, 2014).

Por isso a imagem reforça o padrão de valorização textual da diagramação. As placas que sugerem indicar localidades do litoral apresentam o texto informativo e indicam, inclusive, a sequência da leitura. O texto é novamente centralizado e acompanhado pelo desenho de pescadores. Notável como a prancha possui a parte superior sem preenchimento pictórico, tendo o céu azul compondo a cena toda a

cena. Por isso destacamos que a imagem quando somente ilustrativa da dimensão textual, além de quebrar o ritmo narrativo também dá mais destaque ao nível textual que o da própria imagem. Por outro lado, este *esparrramar* de contexto entre imagem e texto, em que o texto ocupa o protagonismo visual e adquire um *status* de autonomia, faz com que a imagem possa se elevar a outra dimensão, que não somente a informativa, mas como neste caso em específico, ambienta e relaciona a pauta proposta a um banco de imagens atribuído ao contexto proposto.

É possível que este cenário contribua com o processo de imersão da audiência, localizando o leitor no universo de cores e padrões vivenciados naquele local, além de apresentar outra dimensão do texto informativo, já que a disposição nas placas de madeira são dados disponibilizados sobre como o leitor pode fazer para denunciar algum caso de exploração sexual infantil além da apresentação de dados oficiais. O recordatório narrativo é apresentado em outro formato, o que diferencia estas vozes presentes na narrativa.

Alguns destes requadros-pranchas podem ser consideramos como um respiro, ou mesmo uma pausa dentro desta rede, em que a sequência dá lugar ao cenário congelado, a imagem única dotada de singularidade espacial e sequencial, demonstrando como a mostraçãõ nela contida se preocupa muito mais em contextualizar o leitor no cenário relatado, além de hábitos, ícones e aspectos pertinentes a esta localização geográfica suscitada pela reportagem. Esta pausa é perceptível e se relaciona diferente no tempo narrativo, tanto cronológico quanto não mimético, já que a imagem nos quadrinhos além de serem um enunciável, também são descritível, interpretável e também apreciável (GROENSTEEN, 2015, p. 167), ou seja, a imagem também possui caráter contemplativo, e como na imagem acima, determinados quadros sobressaltam a necessidade da sequência e se dispõem como a pintura de um quadro único, ou mesmo uma fração imagética dentro de um álbum ou catálogo de um determinado local, sem possuir um tempo específico de regência.

A tendência de toda a composição dos multirequadros na maioria das pranchas desta reportagem reforça o protagonismo textual em relação à imagem,

tendo a mostração valorizada, mas principalmente pelo texto apresentado em balões de fala, apresentando uma quase ausência de requadros mudos<sup>36</sup>.

Assim como estes dados atestam a presença efetiva textual em todo o contexto artrológico e espaçotópico, assim como é também perceptível em todos os exemplos trazidos, notável como a dimensão textual sobressalta-se no *layout* da narrativa, já que mesmo a mostração é condicionada a esta dimensão.

Para além do ritmo narrativo, algo pertencente ao universo artrológico, constata-se aqui como o texto em excesso pode atrasar uma dinâmica sequencial maior, dada pela harmonização das duas dimensões, texto e imagem, ou mesmo uma maior valorização dos elementos visuais em detrimento de um menor número de fontes tipográficas dentro dos planos. Ou ainda, como vemos neste *layout*, conflitar a dimensão espaçotópica e artrológica, em que o balão de fala se sobrepõe a dramaturgia do requadro.

O aparecimento de sarjetas pretas, o que acaba por colocar o branco na paleta de cores do artista, emoldurando os requadros, e por consequência todo o *layout*, em um envoltório preto, carrega o *layout* com este aspecto sombrio e pesado da tonalidade negra, o que ocasiona um efeito de tensão ao relato, a não ser pela quebra deste padrão quando as sarjetas aparecem brancas<sup>37</sup>.

### 3.4. A HISTÓRIA DE JAÍLSON, UM OPERÁRIO DA COPA

Esta reportagem também é um desdobramento de uma notícia veiculada anteriormente pela *Pública*, em uma produção do próprio repórter envolvido neste produto. O protagonista, Jailson, é fonte em uma reportagem anterior realizada por *Ciro Barros* na comunidade de Itaquera<sup>38</sup> e que pode ter servido como mote para esta produção. O ilustrador desta reportagem é Álvaro Maia.

---

<sup>36</sup>Tanto assim que o número de requadros sem a presença de caracteres são apenas oito. Ou seja, oito requadros mudos de um total de 216, ou 3.70 % de todo o hiperrequadro.

<sup>37</sup>Apenas em quatro pranchas há o aparecimento de margens e sarjetas brancas, mais clássicas e convencionalmente adotadas nos quadrinhos de forma geral. Porém não conseguimos relacionar uma produção de sentido específica no rompimento deste padrão dentro do contexto narrativo da obra.

<sup>38</sup>O personagem central desta história, Cícero Jailson Ponciano da Silva, aparece como fonte em uma reportagem sobre a falta de energia elétrica na Comunidade da Paz em Itaquera. Disponível em <https://apublica.org/2012/08/copa-do-mundo-2014-remocoes-em-itaquera-comunidade-da-paz-vive-escuro/>. Acesso em 09/05/18.

Como em *A execução de Ricardo*, a narrativa é concentrada na figura do personagem, elemento central e motivador do enredo, que contextualiza um problema maior. No que diz respeito ao modo como exploram os quadrinhos, é interessante notar como duas reportagens produzidas pelo mesmo repórter (Ciro Barros) ganham tratamentos diferentes a partir da mudança de ilustrador – o que irá ser pontuado na conclusão com maior propriedade.

#### 3.4.1. VOZES NARRATIVAS

O avatar-repórter se faz presente aqui de maneira discreta, com uma função mais de imprimir valor de testemunho e menos de protagonizar a reportagem. Visualmente, ele aparece em dois requadros, atestando sua presença, e personificando a voz que narra em primeira pessoa, (que eventualmente desloca-se para o relato emocional de Jailson, personagem principal da história). Na prancha de abertura da reportagem, ou a primeira prancha, aparece aspas de Jailson que resume o dilema vivido por ele: “Quanto mais adianto a obra, mais perto fico de ser removido”.

O repórter *Ciro Barros* aparece em seu avatar-repórter, graficamente representado pelas mãos do artista *Álvaro Maia*. Seu aparecimento como personagem do enredo está inserido em dois planos, na mesma prancha, atribuindo a autoria ou a presença do narrador na diegese. Jailson também aparece como narrador, sendo destaque em uma história dentro da história. Este angulamento permite que o avatar-repórter se “esconda”, conduzir a narrativa concentra-se na figura de Jailson.

Os autores enquadram a vida de Jailson antes e durante a construção do estádio e sua apreensão com o futuro incerto. Sua caminhada ganha até mesmo uma espécie de subcapítulo, intitulado “*A epopeia de Jailson da Bahia até São Paulo*”, trazendo as mesmas elipses temporais e eventos pontuais que os criadores acharam pertinente pertencer à obra, como o episódio da abordagem policial (figura 18).

O avatar-repórter de *Ciro Barros* é tornado discreto para dar um maior foco em Jailson, embora seja possível perceber como sua subjetividade se manifesta textualmente. Em um dos recordatórios narrativos o repórter compara a vida de Jailson com a personagem de *Vidas Secas* de *Graciliano Ramos*: “[...] *Penso em*



*Fabiano, protagonista de Vidas Secas, acostumado a se conter diante da face dura que a vida lhe mostrou [...]*”. Este fragmento está no segundo recordatório do primeiro requadro da prancha quatro. Em seguida abre-se a epopéia de Jailson, mais um paralelismo literário da reportagem. É a partir daí que alguns recordatórios passam a ser interpretados por *Jailson*, nesta outra dimensão da voz narrativa. Podemos perceber como a narração dá prioridade ao relato emocional da personagem, numa espécie de porta voz também emotivo deste, tendo sua trajetória exposta de forma espetacular, dando ênfase para o dilema que este enfrenta, inclusive no título da reportagem.

### 3.4.2. ESTILO GRÁFICO E GRAFIAÇÃO

Dentre todas as reportagens do *corpus*, é nesta que se destaca uma linha de contorno mais precisa, uniforme, caracterizada pela regularidade técnica. A paleta de cores da reportagem propõe evocar a bandeira brasileira, ao mesmo tempo em que remete a ícones futebolísticos. A tonalidade das cores vibrantes e variadas insere aspectos que denotam certa brasilidade. O verde e o amarelo são predominantes, sendo recorrentes em espaços determinados. A sarjeta é sempre pontuada pelo verde que lembra o gramado do campo de futebol, também pela disposição da textura, e às vezes aparece como uma alegoria das marcações em cal feitas no campo.

Além de remeter ao evento esportivo e, por conseguinte, o campo de jogo, o estilo e a paleta de cores com o uso de poucas linhas de contorno demarca um baixo nível de detalhamento e pouca variação cromática. Esta escolha também funciona como atenuante do tom da pauta proposta, que aborda o desalojamento de pessoas em função da construção da Arena Corinthians. O estilo gráfico desta obra é caracterizado por uma espécie de efeito de vetor, revelando a finalização digital realizada na composição de toda a narrativa. As linhas rígidas, vetoriais, sempre perpassadas, quase não utilizam detalhamentos e linhas múltiplas e paralelas, ou serifas, também não recorrendo ao uso de sombreamento, com exceção do último plano e a sombra da enorme bola de futebol. Este efeito mecânico e uniforme também contribui para esconder marcas físicas e gestuais de autoria e subjetividade.

A tonalidade esverdeada reforça a composição do *layout* e caracteriza todas as pranchas com este aspecto de campo. A reportagem aborda a construção de um estádio de futebol e o dilema da personagem central, Jailson, que trabalha na obra sob a iminência de seu despejo. A sarjeta verde, recordatórios amarelos e um forte tom alaranjado no segundo plano em três requadros da segunda prancha são cores que marcam a composição da reportagem.

### 3.4.3. ARTROLOGIA

Esta reportagem tem um maior apelo tabular que propriamente sequencial, ressaltando os requadros individualmente (GROENSTEEN, 2015). Esta relação de proximidade e distanciamento dos requadros e sua relação de solidariedade torna-se orgânica ao espaço e cores escolhidas, dando uma tônica e um estilo característico a este relato. Há planos sequenciais que se relacionam mais com o hiperrequadro do que com o multirequadro em si. Ou seja, a configuração espaçotópica, aliada às escolhas e composições dos planos, individualiza cada prancha, mesmo que cada uma funcione como parte de um todo.

A dimensão espaço-temporal entre requadros pode funcionar como separação e pausa de uma sequência ou mesmo como um aspecto que congela esta imagem em um tempo impreciso. Assim, os planos de cada um dos requadros em toda a reportagem podem ser interpretados, ou contemplados, menos por sua sequencialidade narrativa e mais pelo modo como diferentes segmentos de informação estão dispostos no conjunto do *layout*.

Elementos gráficos, como o uso de notação musical ativam outro campo de produção de sentido no JQ que se relaciona com a dimensão sonora. No último requadro da prancha que abre a história (figura 20) há referências às músicas ouvidas pelo repórter durante sua entrevista com Jailson. Entre estas referências há menções a alguns grupos musicais e ao citar o rapper *Sabotage*, aparece uma representação gráfica musical (♫) em cor vermelha, identificando a autoria da música *Um bom lugar*, representada no plano onomatopeico: “*Só de arma pesada, inferno em massa/Vem violentando a minha quebrada, basta! Eu registrei, vim cobrar, sangue bom/ Boa ideia quem tem, não vai tirar a ninguém*” (figura 20).

Outra informação relacionada pela dimensão mostrativa é a estratégia de conferir anonimato a algumas personagens, dispostas com os olhos atrás dos recordatórios, como vemos no exemplo abaixo. Tal estratégia visa manter a identidade das personagens ocultas. Em todos os requadros desta sequência, os olhos dos policiais são sobrepostos à narração de Jailson, dando um caráter genérico à abordagem autoritária policial, ou mesmo um poder sem rosto, amparado pelo poder coercitivo que representam.

Nesta imagem é também possível observar como até mesmo um plano sequencial torna-se ambigualmente ilustrativo, uma vez que a disposição das imagens contribui para esta leitura, assim como a disposição do *layout* regular. Nota-se como o plano da abordagem possui um quadro geral, entrecortado por três requadros em tiras verticais, em que o conjunto das imagens formam uma única imagem maior, representam uma ação específica que se deu no espaço-tempo. As extremidades são arredondadas, de modo que marcas brancas acentuam a importância do plano único. O ruído (BARBIERI, 2017) aparece como o único balão de fala, aquele que iconicamente representa o grito humano.

Importante destacar o caráter ambíguo desta prancha, oscilando entre um regime linear de leitura e um regime tabular, simultâneo, já que mesmo em uma sequência também há a possibilidade de leitura geral, destacando o elemento central da composição, a viatura policial, torna-se o mesmo maquinário na totalidade dos requadros, e ainda, com o cenário proposto dimensionando o ambiente já devidamente retratado e mostrado na primeira prancha. Aqui podemos identificar uma leitura perturbada (PEETERS, 1998, p.71), em que a gradação narrativa apresenta uma relação ambígua de tensão e harmonia, completando o desenho ao mesmo tempo em que fraciona a totalidade da imagem, intercalando os intervalos sequenciais desta ação.

Percebe-se como existem elementos visuais pertencentes ao hiperequadro, como o chão batido e o muro sem reboco ao fundo, assim como a abertura da história mostra um córrego e casas de palafitas. A narração e a mostração ambientam a audiência em uma realidade periférica, ou mais precisamente, a *Comunidade da Paz* em Itaquera. Esta pode ser considerada uma dimensão da solidariedade icônica (GROENSTEEN, 2015), em que os ícones de cada requadro se relacionam com os demais.

**FIGURA 18 – ABORDAGEM POLICIAL**

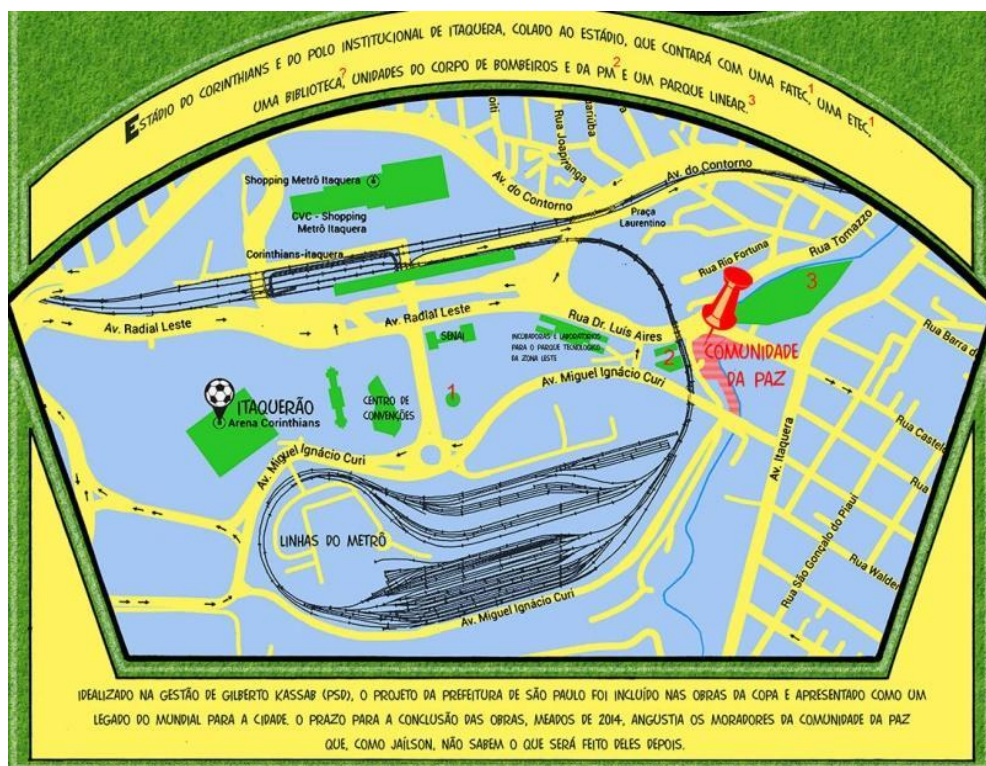


Fonte: <https://apublica.org> (BARROS, MAIA, 2014).

Um recurso muito utilizado nesta reportagem é a infografia. Além de contemplar a localização geográfico-espacial da construção do estádio, este aparato consegue condensar de maneira visual algumas informações, de modo que o dinamismo desta imagem abriga uma visão até mesmo científica de mundo. Para além de informar, o uso de material infográfico provoca uma impressão de rigor técnico e um tom de precisão jornalística às informações. Há a inserção de elementos em um mapa pré-existente. Consegue-se visualizar as especificidades do local, bem como a distância entre a comunidade e a Arena Corinthians.

Ainda que seja uma dimensão do espaço, como veremos a seguir, a forma deste requadro também remete à silhueta de um estádio de futebol. Os recordatórios irregulares parecem envolvê-lo em molduras amarelas. Percebe-se aqui como até mesmo a configuração dos requadros podem emitir algum sentido no JQ, fazendo alusão aos aspectos icônicos de alguma representação, como na imagem acima.

**FIGURA 19 – INFOGRÁFICO**



Fonte: <https://apublica.org> (BARROS, MAIA, 2014).

#### 3.4.4. ESPAÇOTOPIA

De acordo com as categorias aqui relacionadas podemos dizer que o *layout* nesta reportagem se configura como irregular e ostentatório, com característica mais configuracional que sequencial (GROENSTEEN, 2015, p.106).

As formas geométricas triangulares e circulares se relacionam com as formas retangulares, mais comuns aos quadrinhos, de modo que de todo o recorte desta diagramação, ou seu hiperrequadro, apresenta-se como a mais variante dentre todas deste *corpus*. Esta ostentação visual determina sua peculiaridade estética, carregado em signos e ícones que remetem ao futebol e as cores da bandeira brasileira, com exceção do azul. O espaço e o estilo aqui apreendidos articulam uma atribuição de brasilidade para a obra, representados em padrões que se repetem por todo o *layout*. A própria sarjeta que referencia o gramado de um campo reforça o teor visual da reportagem. O verde e o amarelo aliado às formas irregulares são constantes do enredo, e acabam por dar uma característica mais ilustrativa a ele,

tendo a sequencialidade dos planos quase nula, e acentuando o caráter ilustrativo deste *layout*, dando maior dimensão aos planos de forma individual, assim como alguns multirequadros, como visto no exemplo anterior.

A primeira prancha desta reportagem ambienta a história tematicamente e espacialmente. A composição irregular, com extremidades preenchidas causa um desconforto visual e uma quebra com o padrão regular de um *layout*, já que a sequencialidade é privilegiada. Ainda assim, a relação de sequência e movimento são sugeridos pela direção do córrego no centro da prancha, que corre da esquerda para a direita, assim como a leitura ocidental dos requadros, e consequentemente da sequência dos planos. Também o balão que acompanha a música, extrapola seu requadro e encontra o leito do córrego, continuando seu movimento para a direita. O último requadro mostra o repórter chegando ao bar de Jailson, onde começa toda a história.

Além disso, os três requadros e suas formas irregulares formam um mosaico que representa a imagem de um campo de futebol em vista aérea. No exemplo a seguir temos uma imagem comparativa, a fim de compreender como o *layout* também se manifesta de maneira a produzir sentido, sem banalizar uma disposição mais ostentatória do *layout*.

Todo o hiperrequadro soma 23 planos, considerando apenas aqueles em que há dramaturgia, ou seja, a dimensão mostrativa, sem considerar requadros que funcionam como recordatórios. Atentamos para o fato de que esta obra possui menos requadros que todas as demais analisadas no âmbito deste *corpus*. Só este fato destaca que a escolha por um *layout* irregular e planos maiores acabam desempenhando quebras deste ritmo narrativo, isolando cada prancha, e, por conseguinte, cada requadro, dando, portanto, concepção individualizante a estes. E estes espaços contemplativos se relacionam de maneira muito mais emotiva e configurativa que sequencial, acionando outras experiências de leitura.



**FIGURA 20 – COMPARAÇÃO DO LAYOUT COM A FORMA DE UM CAMPO**



Fonte: <https://apublica.org> (BARROS, MAIA, 2014).

Nota-se na composição de todo o *layout* uma harmonização entre texto e imagem, que apesar de dimensionar informações em maiores cargas pelo nível do texto, ‘hierarquiza’ de forma harmônica, apesar deste *layout* de predominância irregular, texto e imagem. Somente nas pranchas quatro e sete é que encontramos certa discrepância. Na prancha 4 é possível identificar um maior peso na composição textual, devido ao excesso de caracteres, e na prancha 7 há uma distribuição irregular e excessiva, com o aparecimento de um requadro apenas para abrigar um balão de fala. Também há o aparecimento de um balão de fala de formato retangular idêntico ao do recordatório (prancha 5), o que acaba por configurar outra rima visual desta obra.

Neste último exemplo é possível perceber a mesma estratégia de composição tabular, já que a reunião de requadros remete a uma totalidade de mensagem visual. A prancha apresentada abaixo recorre a uma sequencialidade proporcionada pelo padrão de requadros menores, até o último requadro de aparência poligonal, mantém-se uma regularidade dos formatos, que privilegiam a sequencialidade narrativa. É possível perceber como os sete requadros desta prancha forçam a leitura artrológica e sequencial, reforçando nestes elementos os aspectos icônicos e

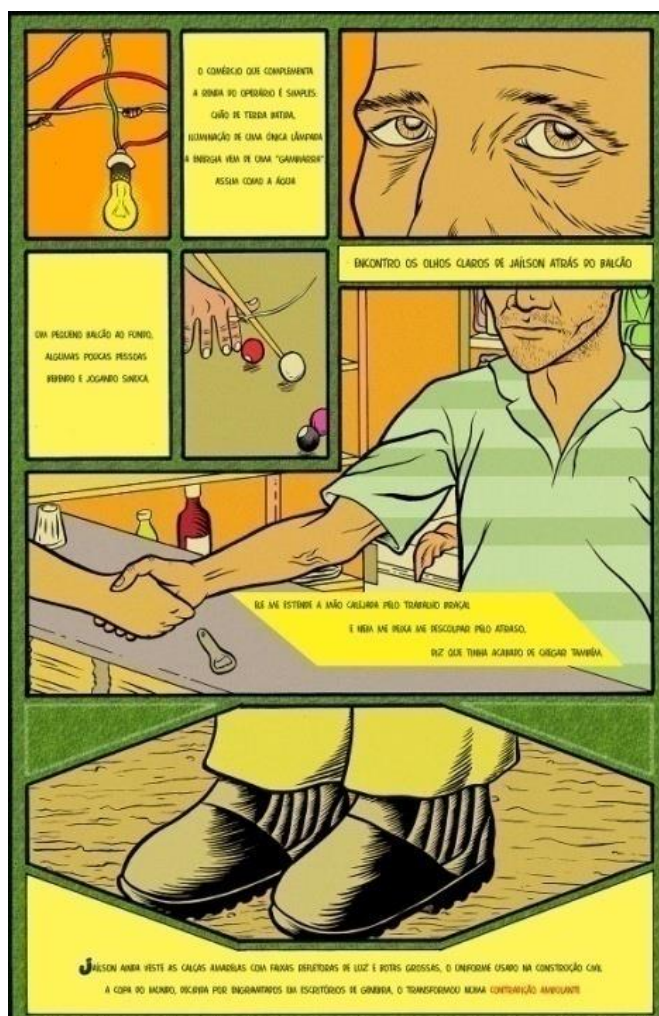
informativos em detrimento da linearidade cronológica da narrativa. O próprio final deste enredo é aberto, já que a última prancha somente adiciona a informação de que a Copa acabou e Jailson continua apreensivo.

Possível notar que assim como na prancha nº 6 (Figura abordagem policial), esta composição também força um olhar globalizante, dando uma sensação de imagem única em toda a composição, ao mesmo tempo em que relaciona um tempo sequencial e artrológico. É possível compor partes do corpo de em todo o *layout* – com os olhos posicionados acima e pés abaixo. Até mesmo a conexão entre o terceiro e o sexto requadro, em que vemos o olhar apreensivo do protagonista completando a imagem do homem atrás do balcão que dá a mão ao repórter. Ao mesmo tempo em que seus pés são retratados ao fim da prancha. Perceptível como estes fragmentos de elementos acentuam esta solidariedade icônica (GROENSTEEN, 2015) e esta relação interativa entre os requadros, em uma tensão oscilante entre requadro (individual) e prancha (multirequadro). A fumaça do cigarro assemelha-se ao emaranhado de fios, assim como o chão batido está também presente na prancha 6. O campo visual reforça o texto nos recordatórios. A representação icônica do requadro 5 remetem ao jogo de sinuca. Outros elementos reforçam o ambiente de bar, como o abridor sobre o balcão, um copo, garrafas e uma flanela ao fundo. Na prancha anterior (figura 20) já fomos informados sobre qual música tocava na hora em que o repórter chegou, assim como é também visível os tacos de sinuca na parede.

Os recordatórios amarelos e o fundo verde, aliados à composição irregular do *layout* e também dos requadros, dão uma dinâmica também mais vetorial aos desenhos, já que a inserção de uma textura mais próxima ao digital, ao invés da clássica sarjeta branca, também acaba por carregar o *layout* com uma predominância de elementos mais vetorizados, com uma grafiação (MARION, 1993) mais técnica, tendo uma linha precisa que corrobora com uma arte-finalização vetorial.



**FIGURA 21 – BAR DE JAÍLSON**



Fonte: <https://apublica.org> (BARROS, MAIA, 2014).

A dimensão espaçotópica reforça através dos elementos icônicos que os quadros representam como a menção ao campo de futebol (figura 20) e o infográfico que o formato remete a um Estádio (figura 19), aliado a dimensão gráfica e artrológica o acontecimento motivador da pauta: a realização da Copa do mundo de futebol no Brasil e seus consequentes impactos sociais.

### 3.5. O HAITI É AQUI

A pauta de *O Haiti é Aqui*, de Adriano Kitani (ilustração) e Enio Lourenço (jornalista), surgiu a partir de uma notícia veiculada em um portal de notícias da *internet*, como os próprios autores optaram por mostrar já no início da reportagem, como uma espécie de epílogo, ou introdução sobre a reportagem em quadrinhos. A

história explora, portanto, elementos metanarrativos ao incluir no plano diegético a motivação da reportagem.

Os autores-personagens (avatares-repórteres) e mesmo a reprodução da página em que estava a notícia motivadora (figura 22): “*Haitianos transformam vivência no ABCD em arte*” são artifícios desta reprodução e objetivam fidelizar o relato aos acontecimentos verídicos que de fato ocorreram na produção do relato.

É a partir da reprodução visual de outros materiais noticiosos (matérias na TV, jornal e *internet*) que o leitor é apresentado a uma pequena introdução sobre o terremoto haitiano.

A notícia sobre os haitianos em *Santo André* foi publicada no sitio virtual no dia 03/08/15 e *O Haiti é aqui* foi disponibilizada pela *Pública* no dia 15/06/16. Desenhista e jornalista escolheram algumas fontes, elevando-as a personagens ou mesmo protagonistas da reportagem, sendo que estes aparecem narrando algumas passagens desta trama.

Apesar de o projeto ser *manchetado* pela matéria e também ganhar destaque nesta reportagem em quadrinhos, os autores preferiram focar na vivência dos imigrantes e suas experiências no Brasil, destinando somente as últimas pranchas para informar sobre o projeto audiovisual produzido pelos haitianos

**FIGURA 22 – REPRODUÇÃO DE NOTÍCIA**



Fonte: <https://apublica.org> (KITANI, LOURENÇO, 2016).

O relato informativo concentra-se, portanto, em humanizar as fontes e estabelecer conexões mais íntimas com eles, de modo que este caráter de enunciação possa despertar maiores níveis de empatia e alteridade na recepção. A dupla de criadores aparece conduzindo a narrativa, estabelecendo essa ponte

descritiva entre o protagonismo dos imigrantes e o suporte e criação deles, na medida em que conduzem a trama.

### 3.5.1. VOZES NARRATIVAS

Dentre todas as escolhidas neste *corpus*, esta é a que possui maiores deslocamentos da voz narrativa, ou ainda, os recordatórios são apresentados em formatos mais dinâmicos, cabendo ao plano artrológico a identificação natural do narrador, tendo os balões de fala ou os recordatórios atribuídos organicamente aos seus interlocutores, sem o uso necessário de aspas ou mesmo as setas dos balões de fala que saem da boca das personagens. Aqui, a autoria também dispensa este recurso.

A primeira aparição do narrador apresenta o cenário de abertura: um requadro-prancha mostra a cidade de *Porto Príncipe* devastada. Esta voz poderia sugerir neutralidade, uma narração em “off”, tendo o narrador como alguém exterior ao plano mimético, invisível, de modo que atribuir especificidade autoral ou personalizar esta voz seria inócuo, já que a data é também escrita com outra fonte e de forma minúscula. Porém percebemos que em outros recordatórios esta voz desloca-se para uma primeira pessoa, atribuindo autoria para narradores específicos, que pode ser tanto do desenhista, quanto do jornalista ou mesmo das personagens. É o contexto do requadro ou da sequência que determinam quem fala, sem a necessidade do uso de aspas, tipografia específica ou setas.

Além da narração onisciente, nesta reportagem há também a presença diegética de dois avatares-repórteres. Os autores são representados pictoricamente em seus duplos, já são devidamente identificados no início do hiperrequadro. Os recordatórios com legendas de identificação são visualmente diferentes daqueles em que o objetivo é a narração, novamente são dispostos em fontes diferentes e minúsculas.

No exemplo (figura 23) é possível observar que os caracteres se apresentam de maneira diferenciada, onde o recordatório dispõe de palavras com um estilo mais datilográfico, enquanto que os balões de fala mantêm o estilo constante das palavras, além de dispor o texto em caixa alta, ao contrário do texto contido nos recordatórios. Aliás, esta diferenciação de caracteres pode evidenciar outra voz

narrativa, ou mesmo uma neutralidade natural atribuída aos créditos de uma reportagem televisiva, por exemplo, ditadas pela instância da visualidade.

**FIGURA 23 – AVATARES-REPÓRTERES**



Fonte: <https://apublica.org> (KITANI, LOURENÇO, 2016).

Com esta estratégia, os criadores apresentam seus duplos miméticos e como a pegar a audiência pelas mãos, convida-os a acompanhar o jogo narrativo apresentado por ambos. Por isso, quando a narração apresenta-se em primeira pessoa, além dos imigrantes e suas respectivas declarações, pode-se atribuir esta voz a ambos, já que não há especificidade icônica desta voz, representada em caracteres ou no texto propriamente dito, já que esta autoria não carece de especificidade, cabendo ao leitor esta interpretação variante, ou mesmo a atribuição de uma textura ou padrão vocal imaginário a cada um dos narradores, como se espera do leitor-investigador (RESENDE, 2005) presente neste contrato específico de leitura.

Os avatares-repórteres aparecem constantemente em *O Haiti é aqui*. É possível perceber como repórter e ilustrador aparecem sempre em conjunto, como uma equipe. É possível relacionar esta voz narrativa em termos de revezamento entre ambos, não só como uma estratégia de exposição dialética de informações da reportagem, mas também como forma de reforçar a coparticipação ao longo da reportagem.

A dinâmica narrativa a que nos referimos, compreendida dentro do multirequadro desta história, apresenta uma abordagem cronológica, subdividida em capítulos, mas que obedecem aos relatos sistemáticos das testemunhas ouvidas

para a construção da reportagem. Como já dissemos, o suporte escolhido foi o JQ, o que empreende esforços para esta construção tanto no jornalismo quanto nos quadrinhos.

A participação mais efetiva destes avatares-repórteres durante a narrativa (aparecem em 30 requadros de um total de 248) personifica a instância narradora e eleva os dois criadores ao patamar de protagonistas que conduzem assumidamente todo o entrelaçamento e construção narrativa, revelando que *O Haiti é aqui* oferece ao leitor uma visão subjetiva e localizada a respeito da comunidade de imigrantes haitianos viventes em *Santo André*, e que vieram ao Brasil em virtude do grande terremoto da ilha.

Ainda assim, em *O Haiti é aqui*, a presença dos avatares-repórteres cumpre mais uma função de revelar o fazer jornalístico do que propriamente assumir a instância de narração dos fatos. Aqui, esse protagonismo de ambos é relativizado, em prol da valorização das experiências pessoais de três haitianos que assumem a voz narrativa e conduzem suas próprias histórias. São eles: *Wilbert, Elie e Kidny*. Algumas elipses temporais seguem estes três personagens-protagonistas, alternando o passado no Haiti e o presente em Santo André, e enfatizando o relato emocional e personificado de cada um.

Aqui, os avatares-repórteres aparecem timidamente e de maneira pontual, como estratégia metalinguística de conferir autenticidade jornalística. A dupla se ausenta da história em diversos momentos, seja nas recordações das testemunhas, seja fora do plano quando estão entrevistando-os. Essa estratégia de apagamento eleva a protagonistas os três imigrantes. Esta escolha centrada nas testemunhas confere uma impressão de menor interferência aos relatos e maior autonomia da voz dos personagens.

### 3.5.2. ESTILO E GRAFIAÇÃO

O traço e o estilo gráfico nesta reportagem é a que possui o teor mais esquemático, e talvez até evoque mais níveis de empatia por esta simplicidade pictórica. Esta característica elementar gráfica, ou uma autoria calcada pelo efeito de esboço, torna mais simples a dimensão cognitiva, ainda mais quando as composições são concentradas no primeiro plano, eliminando os detalhes do plano

de fundo e perspectiva. Apesar de quase primitivo, a linha é bem traçada, delimitando traços de contorno bem definidos, reforçando a iconicidade dos desenhos em detrimento do nível de detalhe presente.

Ou seja, a grafiação em *O Haiti é aqui* evoca uma espécie de simplicidade pictórica evidente. O estilo desenvolvido por este traço mais esquemático e menos detalhista, com pouco uso de luz e sombra, espaços brancos e profundidade, e com a eliminação do segundo plano na maioria dos requadros dão uma característica de maior leveza, simplicidade e legibilidade. Este traço e estilo, como já sustentado aqui, trazem uma ambigüidade ao relato, vez que aproxima e afasta a audiência (CHUTE, 2015) ao mesmo tempo. As cores são expressivas e corroboram com esta proposta de simplificação visual, tendo pouco uso de degradê e variando para tons mais ou menos chamativos, a depender do contexto de cada plano. Podemos dizer que esta simplicidade gráfica, sua rubrica artística, também pode se relacionar com a audiência de forma mais específica, tendo a sensibilidade afetada de outra forma, em uma espécie de eufemismo gráfico. Este é o imperativo deste estilo aqui adotado, procurando atenuar de alguma forma toda a situação dramática que começa relatando um dos maiores terremotos com vítimas fatais da história humana.

Somente na prancha 16 é que o relato explora a tragédia de forma mais explícita, em um requadro, o relato visual de um pedaço de um pé em meio aos escombros (figura 24). Mesmo assim, esta simplicidade pictórica atenua o impacto que uma imagem mais realista poderia causar, e reforça certo sensacionalismo de quem fotografa cenas chocantes no requadro seguinte. A imagem se relaciona com o texto de modo a ilustrar a narração (nós vemos o que o personagem diz ter visto). Aqui, narração e mostração se repetem com a nítida função de dar acesso ao leitor para essa visão em primeira pessoa e reforçar o contexto dramático da cena, mesmo que atenuadas por um estilo gráfico esquemático.

As cores deste quadrinho corroboram com este aspecto. Predominante os tons de azul claro que climatizam esta esfera emocional. É também neste sentido que a eliminação do segundo plano acaba por estabelecer conexões afetivas, visto que é recorrente o uso de cores específicas para produções específicas de sentido, a depender da cor e da intenção proposta. O próprio exemplo (figura 24) poderia se tornar mais impactante se, por exemplo, a cor de fundo fosse o vermelho, ou mesmo o preto. Ao invés destas cores mais carregadas, optou-se por um amarelo quase

alaranjado, o que acaba por dar um tom de alerta à imagem, é assim com o amarelo do semáforo, mas ressaltamos que esta escolha tende a não extrapolar o tom já bastante emocionado plano, ou em termos mais simplistas, não se carregou tanto a mão.

**FIGURA 24 – CAIXAS DE SOFRIMENTO**



Fonte: <https://apublica.org> (KITANI, LOURENÇO, 2016).

As cores em tons pastéis, com ausência do degradê e ausência de sombras são constantes desta narrativa. A paleta é uniforme, e o acabamento digital é conferível devido a esta regularidade e simetria das cores. Mesmo que a escolha por cores de composição cenográfica seja aleatória, a eliminação do 2º plano por si só já concentra as atenções na personagem, o que de certa forma, com o aparato da cor de fundo, pode atribuir tensão ou leveza para a cena proposta. Nota-se que a narrativa apresenta uma preferência pelo azul e suas variantes, em consonância com o caráter de suavizar a carga dramática de todo o enredo. Por isso, esta intencionalidade pode empreender especificidades dramáticas e/ou simplesmente convencionadas, ou seja, estabelecidas de acordo com critérios culturais.

No exemplo a seguir (figura 25) é possível identificar como a cor do 2º plano funciona como elemento de reforço ao contexto dramático da imagem. Quando a personagem de Elie é coagida a assinar um documento por seu empregador e ele se nega, o seu chefe imediatamente se altera, passando a gritar ofensas a ele (balão de fala convencionado a se tratar de gritos). Até então, todos os requadros



tenham o azul como 2º plano até que a situação do último requadro exige uma tonalidade mais tensa, como funciona o amarelo no plano.

**FIGURA 25– CORES NA PRANCHA**



Fonte: <https://apublica.org> (KITANI, LOURENÇO, 2016).

É possível notar também que a figura do empregador modifica também de tonalidade, sendo que a cor de sua pele é transformada em rosa avermelhado na região da face, acompanhando o aspecto fechado do rosto e o consequente grito de ofensa. Neste exemplo é possível compreender como as cores funcionam reforçando o contexto dramático de todo o quadrinho.

### 3.5.3 ARTROLOGIA

De todas as amostras, *O Haiti é aqui* é aquela que mais privilegia o entrelaçamento narrativo e a solidariedade icônica (GROENSTEEN, 2015). Vários elementos corroboram para este diagnóstico. A narrativa apresenta as variações de espaço e tempo de forma dinâmica impondo um ritmo orgânico de leitura, à medida



que este entrelaçamento avança e mistura os três personagens que abordam suas vivências ao longo da reportagem em quadrinhos. É possível identificar algumas transições de momento a momento (MCCLOUD, 2005), que influem para a percepção de continuidade diegética, e imprimem uma cadência fluida e linear de leitura (BARBIERI, 2017).

Diversos elementos icônicos contribuem para conferir impressão de verossimilhança a respeito do assunto abordado, projetando uma impressão de verdade conferível dos fatos. Já no início da narrativa, somos apresentados a um *print* de uma página da *internet*, com uma notícia estampada, data e fonte. Aos mais curiosos, basta um acesso com os mesmo verbetes no *Google* para então acessar a informação trazida dentro do contexto diegético. Outros elementos reconhecíveis, como a presença de Ronaldinho Gaúcho (disponível em: <https://apublica.org/2016/06/hq-o-haiti-e-aqui/>) ou a logomarca de supermercado Assaí, contribuem para um elemento de reconhecimento e familiaridade do leitor. A eliminação dos segundos planos em grande parte dos requadros concentra a atenção dramática na ação das personagens e abre caminho para a efetiva influência da cor em diversas intencionalidades narrativas e estéticas. Também corrobora com a simplicidade da obra, já que os planos regulares e simétricos.

#### 3.5.4. ESPAÇOTOPIA

O *layout* de *Haiti é Aqui* pode ser classificado como o modelo clássico, retórico, como sendo irregular e discreto, e ainda, de predominância sequencial (GROENSTEEN, 2015, p.106). Um fator de destaque é que podemos ver o efeito tabular sobressair em algumas pranchas, usando o requadro como parte do jogo mimético. Em sua maior parte, as imagens aqui não são meramente ilustrativas e destacadas do texto. Os requadros possuem articulação com os demais, o que configura a diagramação com esta característica predominante de sequencialidade. O efeito tabular também é presente nas pranchas. Também não há o aparecimento de requadros-pranchas, valorizando a unidade básica do sistema dos quadrinhos, que é o requadro (GROENSTEEN, 2015).

A produção consegue delimitar uma distribuição harmônica entre imagens e palavras, tendo as imagens mais valorizadas e de modo que os balões de fala e

recordatórios, estes que às vezes são falas equivalentes aos personagens, são distribuídos em cada requadro de maneira a não afetar a dimensão mostrativa das imagens. Na verdade, diferente dos outros exemplos, neste quadrinho é possível perceber como a sequencialidade imagética e o ritmo narrativo contemplam mais o que o sistema oferece, de modo que até mesmo a regularidade do hiperrequadro colabora com este aspecto.

No próximo exemplo percebemos a ambiguidade entre opacidade e artifício, quando *Wilbert* usa a base do requadro para apoiar as mãos, como se a moldura do quadro fosse também à grade do guindaste. Seus dedos avançam para a sarjeta, além de o próprio olhar que observa seu interlocutor e também suas lembranças. Essa ambiguidade se ampara no sistema e na própria proposta metalinguística. O entrelaçamento que se segue, a partir da tabularidade da prancha e seu último requadro-tira, dá sequência de forma a reforçar o suporte em que se encontra a reportagem, já que o *layout* e o passar de pranchas obedecem a barra de rolagem vertical do *site*.

Além disto, outra estratégia foi usada em referência aos planos apresentados, de modo a reforçar este olhar que tende a descer. O primeiro requadro é *plongée* e o terceiro é *contre-pongée*, ou seja, um ângulo que começa por cima e termina por baixo, dando movimento também contrário a esta descida, já que os requadros anteriores mostram *Wilbert* manuseando a plataforma, e assim, sendo elevado até o topo do plano. Também é possível comparar a posição da plataforma entre o primeiro e o quarto requadro, percebendo esta elevação, além do segundo requadro em que a mão de *Wilbert* sugere estar deslocando a alavanca para frente.

Em todo o hiperrequadro é possível identificar ao longo das 43 pranchas uma distribuição orientada para privilegiar o entrelaçamento narrativo, uma vez que a mostração dita à maioria das sequências, assim como o maior nível de informação encontra-se dentro de cada cenografia dos requadros. Aliás, por mais simples e menos ou mais elaborado que um plano pareça. Interessante perceber para além da solidariedade, também como os requadros parecem guardar esta estrutura de completude, já que cada requadro é independente, mas interage com aqueles a sua volta, como é possível perceber na imagem 26, já que os primeiros três requadros parecem formar um único mosaico, ou um mesmo desenho, enquanto um balão avança para o outro requadro, ao mesmo tempo que Elie olha para seu interlocutor

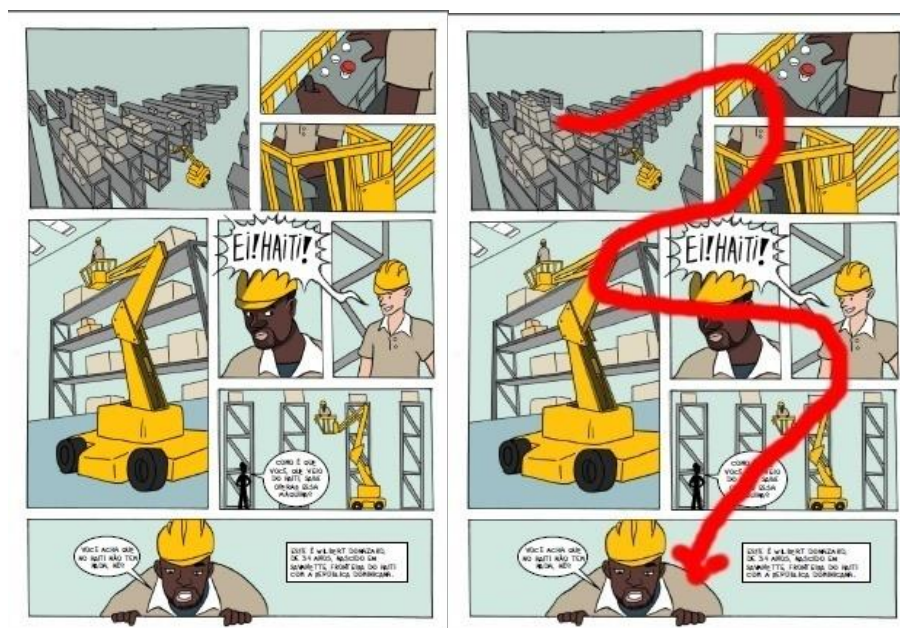
ao lado, mesmo ele estando embaixo, e finalmente Elie que segura o requadro e avança o olhar para as próximas pranchas.

Esta prancha reforça o a tensão entre a linearidade e tabularidade, com a composição possuindo apenas três requadros com caracteres, sendo que um ruído ocupa dois requadros (*Ei! Haiti!*), em um total de oito requadros em todo o multirequadro da prancha. Esta composição busca uma centralização desta sequência, já que o entrelaçamento acontece de forma harmônica, correndo o olhar e duas curvas de sequência, como é possível identificar no esquema a direita. O ritmo narrativo é percebido, ao mesmo tempo em que as imagens reforçam um agrupamento. Também a estratégia metalinguística brinca com a diegese, ao visualizarmos os dedos da personagem saltam a margem.

Outra característica do hiperrequadro desta reportagem em quadrinhos é o aparecimento de formas geométricas precisas, como é possível perceber também no próximo exemplo (figura 6). A perspectiva ou estas linhas diagonais também guiam o olhar, trabalhando a profundidade e acentuando aspectos de movimento a imagem estática. A prancha começa e termina em *Wilbert*, centralizado no requadro-tira final, e chamando a próxima prancha, ao mesmo tempo em que narra e responde ao seu colega de trabalho.

O multirequadro abaixo passou por um processo de decupagem fruto da quadriculação (GROENSTEEN, 2015, p.40), ou seja, o esquema mental de imagens dispostas previamente pelo artista e/ou sua equipe, na composição espacial dos planos, bem como da disposição dos requadros, bem como dos desenhos escolhidos.

**FIGURA 26 – PRANCHA E INDICAÇÃO DA ORDEM DE LEITURA**



Fonte: <https://apublica.org> (KITANI, LOURENÇO, 2016).

### 3.6. A EXECUÇÃO DE RICARDO

Esta reportagem em quadrinhos aborda o assassinato do carroceiro *Ricardo Silva*, executado com três tiros por um PM paulistano. O fato ocorrido no dia 12 de julho de 2017 desencadeou uma série de desdobramentos, dentre os quais um protesto ocorrido em virtude da missa de sétimo dia de Ricardo, e que é o elemento que abre e fecha esta narrativa. Seu assassinato, um fato específico e noticiado à época também pela grande mídia, é um caso específico que pertence a um fenômeno de maior escopo, a saber, a violência praticada pela força coercitiva do Estado contra moradores de rua.

A própria reportagem se ampara em dados mais gerais para configurar e contextualizar este episódio dentro de uma prática de opressão usual. A *execução de Ricardo* é a menor reportagem deste *corpus* (8 pranchas) e também a que utiliza menos cores, possuindo assim outra especificidade dentre todas as outras amostras: a ausência do avatar-repórter. Importante ressaltar que mesmo que esta escolha seja feita, o plano gráfico atribui diversas estratégias de sentido, ainda que repórter e desenhista, neste caso, não sejam o mesmo.

### 3.6.1 VOZES NARRATIVAS

O narrador desta HQ é onipresente, ou seja, está por trás da história, o equivalente a voz de Deus, ou voz *over*, aquelas dos documentários jornalísticos, por exemplo, em que o narrador sabe mais que as personagens, e conduz o relato informativo de forma mais objetiva.

Este narrador acompanha a trajetória do assassinato de *Ricardo*, começando pela missa de 7º dia da personagem, onde ocorreu uma manifestação, percorrendo o fato e seu passado em Osasco, até finalizar com a missa novamente, retratada na última prancha. Há a presença, portanto, de *loops* narrativos (GROENSTEEN, 2015, p. 161) e também como a composição desloca a voz narrativa, ainda que discretamente, com o uso de aspas para marcar esta terceirização desta fala, nota-se como a narrativa também se assemelha ao *new journalism*, ou novo jornalismo, de Tom Wolfe, já que apenas com o uso de aspas ou cores específicas, além dos balões de fala dentro do contexto dramático é quem identificam o dono, por assim dizer, de tal fala e/ou narração. Nestas elipses, acompanhadas por depoimentos variados, ao retratar seu passado, a voz narrativa é emprestada para a mãe de *Ricardo* e devidamente acompanhada por aspas.

*Dona Aristides* conduz a narração da prancha seis, mas sua fala é devidamente pontuada com aspas dentro dos recordatórios narrativos. Seu depoimento é acompanhado por sete requadros que perpassam por essas memórias de forma sintetizada. A reconstituição é finalizada com uma metáfora visual, uma tira que ilustra uma suposta libertação de *Ricardo*.

Com relação a estes deslocamentos é possível identificar três vozes narrativas em *A execução de Ricardo*, a saber: 1. A voz de Deus (voz *over* – narrador clássico – 3º pessoa – narrador onisciente); 2. A mãe de Ricardo (1º pessoa); 3. Personagens (testemunhas, policial, Ricardo – 1º pessoa – balões de fala). Estas vozes acompanham o tempo diegético e suas elipses, produzindo sentido e acompanhando a trajetória de Ricardo, ao mesmo tempo em que informam a audiência sobre sua vida pregressa antes de sua morte, além de especular sobre sua escolha pelas ruas. A voz do narrador principal aparece mais frequentemente, pois é ele quem conduz o enredo e apresenta as personagens e ações. Como veremos adiante, a composição artrológica e espacotópica desta narrativa valoriza a

dimensão textual. O texto narrativo ganha recordatórios extensos, que acompanham a largura da prancha.

A ausência do avatar-repórter nesta narrativa aciona pelo menos duas possibilidades que se relacionam. Ao esconder as marcas de narração, podemos dizer que a construção se vale de um dos preceitos canonizados do jornalismo. A recusa em transformar o jornalista em personagem e o seu não protagonismo na história contribuem para a construção de uma impressão de objetividade, concentrando-se nos fatos. O foco das atenções é *Ricardo*, no caso, o único protagonista da história e seu elemento norteador. Acompanhamos a trajetória do herói, desde seu passado até sua morte e missa de 7º dia.

Ao mesmo tempo, o avatar-repórter, como veremos a seguir nos demais exemplos deste *corpus*, pode acionar níveis de alteridade e reconhecimento maiores que uma estratégia de comportamento por trás da dramaturgia, o que acaba por dar ênfase ao elemento central, a personagem de *Ricardo* somente. Ou seja, o protagonista não precisa dividir as atenções com o repórter em cena que conduz à narrativa e o leitor. Repetimos, esta escolha pode ser mais objetiva ao relato informativo, uma vez que esta falta do repórter aliada à voz narrativa em 3º pessoa deixa de evidenciar as subjetividades autorais, as emoções e visões de mundo de seu criador, além de não ter que desenhá-lo também, o que de uma forma ou de outra, de modo geral, pode influenciar no tempo final de produção.

### 3.6.2. O ESTILO E A GRAFIAÇÃO

A grafiação em *A execução de Ricardo* é apresentada através da simplicidade do traço que tenta estabelecer uma relação orgânica, aparentemente simples, e de grande legibilidade, que se aproxima de um estilo *cartunesco*. Em alguns casos específicos, porém, há uma oscilação nos níveis de esquematismo. De um lado, uma instância gráfica perceptível da mão humana, como aquele desenho presente em muros, por exemplo, em formas de picho ou grafite, ou mesmo uma linha modulada que lembra a pintura a mão livre sobre uma carroça. Por outro lado, há uma evidente criação e/ou finalização digital - a prancha de abertura, por exemplo, faz uso de textura fotográfica no céu, misturando diferentes registros em um formato híbrido. O efeito de esboço que pretende simular a criação de um desenho menos técnico não tem relação com este estilo cartunizado, isto é, a técnica empreendida

adapta-se a demanda autoral que ora pode ser mais realista, ora pode ser mais abstrata, a depender da escolha específica dos criadores.

Importante reafirmar que as criações em JQ devem se referenciar por imagens do universo retratado, possibilitando o reconhecimento, inclusive cognitivo, das questões imagéticas relacionadas a esta pauta<sup>39</sup>.

Esse efeito de contraste fica mais evidente na discrepância entre o modo como os personagens são representados ao longo da história e seu último requadro. Ao longo da narrativa, *Ricardo*, e todas as demais personagens, possuem uma máscara caricata. Esta estratégia visa atingir empatia na recepção, que se aproxima de traços e personagens mais esquemáticos, ao passo em que objetifica elementos do cenário. Porém, no último requadro, a mãe de *Ricardo* é retratada com maiores doses de detalhes, conferindo-lhe uma dose de realismo que quebra com o estilo gráfico adotado anteriormente. Além disso, é nesse requadro, ampliado, que a personagem segura uma imagem fotográfica, acionando outro tipo de registro e quebrando o processo de imersão visual criado pelo estilo homogêneo.

Talvez para identificar pelo documento fotográfico o rosto de *Ricardo*, artista e repórter também escolheram por retratar a mãe de maneira mais realística, e com um semblante ‘perdido’, apreensivo e aparentemente cansado. Rompem-se dois padrões neste último requadro-prancha: há a inserção de um elemento fotográfico e a máscara cartunesca dá lugar ao rosto realístico e de fortes expressões faciais (imagem 27).

Há então o encontro de dois registros distintos: um elemento de vetorização digital que uniformiza a história e imprime um caráter objetivo, e o efeito de esboço artesanal pela linha peculiar e auto-referencial do desenhista. Essa oscilação também aparece na adoção de diferentes graus de detalhamento e simplificação da imagem: aspectos cartunescos se misturam a representações realísticas. A mistura de técnicas, como elementos em aquarela, fotografia, textura de céu digitalizado, traços realísticos mesclados com características cartunescas, e o uso de cores

---

<sup>39</sup>A equipe de produção da HQ (*tree house creation*) publicou um *making off* sobre a reportagem, revelando terem criado um banco de imagens com referências reais, contendo imagens de arquivos pessoas e fontes que conviveram com Ricardo, além de vídeos e fotos que saíram em publicações sobre o evento.

pontuais, como a predominância do cinza e sombreamentos, são alguns dos elementos gráficos e estilísticos predominantes em *A execução de Ricardo*.

Veremos que estas escolhas estéticas salientam um clima de tensão, provocado pelo relato emocional e o motivo central da reportagem em quadrinhos, a saber, o assassinato de um carroceiro morador de rua.

De todas as amostras, esta reportagem é única em que não há oscilações marcantes na paleta de cores, visto que ao invés da variação de matizes encontra-se uma predominância de uma escala monocromática, com o aparecimento de determinadas cores, com a função de assinalar elementos narrativos marcantes, como a reconstituição do assassinato. Neste sentido, veremos como a disponibilização regular dos planos tendem a privilegiar o ritmo narrativo.

**FIGURA 27 – MÃE DE RICARDO**



Fonte: <https://apublica.org> (NOBRU, BARROS, 2017).



Não fossem essas cores pontuais, a narrativa poderia até ser considerada em preto e branco. A variação tonal, no entanto, é mais intensa, e confere profundidade e um aspecto pesado, carregando o relato de um ‘estado de tensão’. Diferente das outras amostras, aqui a monocromia faz com que a aparição de cores fortes, como o amarelo, o vermelho, o verde e o rosa, ocupem a função de marcar momentos de dramaticidade do enredo.

Um bom exemplo é o modo como escalas de vermelho mudam gradualmente ao longo da história - primeiro com uma tonalidade rosa, já na prancha de abertura, em contraste com o predomínio destes tons de cinza, e que aparece como tinta de *spray*, mas que também colore uma viatura policial, além de abrir a história com uma representação de grito coletivo: “*tem que viver*”. Em *A Execução de Ricardo*, o vermelho aparece primeiro com uma tonalidade mais amena – como nos primeiros requadros da viatura policial – e depois aparece de maneira mais intensa – como quando o assassinato é consumado, o vermelho da viatura torna-se mais intenso, marcando também as poças de sangue (figura 28).

As cores também funcionam como elemento identificador do tempo histórico na narrativa. Quando a narrativa evoca o passado de *Ricardo*, como sua vivência em Osasco na década de 1990, a partir dos relatos de sua mãe, bem como de seus recentes embates com a Guarda Civil Metropolitana, como o episódio em que teve “seus pertences incendiados” por eles (prancha 3), os requadros ganham tons amarelados, quase em sépia, marcando esta diferença temporal na diegese narrativa, ou carimbando as passagens em *Flashback* com tonalidades amareladas.

Na prancha cinco a composição de cores se aproximam de um tom mais azul, com predomínio dos sombreamentos que prevalecem em todo quadrinho, mas que nesta prancha se aproxima de um tom mais azulado, que na composição geral do *layout*, também funciona para destacar uma espécie de homenagem ao personagem central, que começa com um grande requadro-tira escrito “*Salve Negão*” e sucedido por 6 declarações sobre *Ricardo*.

Outra função cromática é de conferir identidade – é o caso do personagem *Mundano*, sempre identificado pela cor verde, que aparece em dois momentos distintos: pintando a carroça (figura 30) e depois, na prancha 5, em um evento do *Pimp My carroça*.

**FIGURA 28 – COMPARAÇÃO ENTRE TONALIDADES**



Fonte: <https://apublica.org> (NOBRU, BARROS, 2017).

Em toda esta reportagem em quadrinhos é possível identificar o predomínio do tom monocromático acinzentado, com intensos sombreamentos em escalas de cinza, *degradê* e outros efeitos, inclusive digitais, com o eventual aparecimento do verde, amarelo, rosa, vermelho e azul. As cores aparecem ora como identificador do tempo, ora como identificador do espaço, destacando maquinários e/ou personagens.

O estilo vetorial alterna a característica do desenho, sem alterar a grafiação do artista. Exceção a última prancha, em que Dona Aristides é reproduzida com maior nível de realismo, a predominância de toda a reportagem é o aspecto mais caricatural das personagens, assim como os elementos icônicos presentes na narrativa, como também a simplicidade do relato proporciona maior poder de cognição.

### 3.6.3. ARTROLOGIA

A reportagem é centrada no assassinato de seu protagonista *Ricardo* pela força policial. Os acontecimentos secundários que costuram a história são elementos que precedem e sucedem o fato central. A história é construída sobre blocos de informação que podem se relacionar com o tempo diegético, e outros, que saltam a este elemento, configurando-se como elementos que escapam deste fluxo temporal, em uma espécie de deslocamento ou pausa nos eventos, constituindo um acontecimento fora da cronologia diegética.

Tais elementos visuais e verbais que contextualizam informações jornalísticas fora da história contada, por assim dizer, como a descrição de outros crimes cometidos contra a população de rua, como são dispostos em toda a prancha sete, não possuem relação direta com a cronologia da narrativa, já que o evento principal que abre e fecha a narrativa, a Missa de 7º dia de Ricardo, também é transpassado por eventos passados. Ou seja, o entrelaçamento (GROENSTEEN, 2015) dos *requadros* funciona em determinados momentos, e em outros, a sequencialidade é quase nula, determinando a individualização de determinados requadros e seu caráter mais ilustrativo.

A imagem em *A execução de Ricardo* funciona recorrentemente como elemento ilustrativo do texto, desempenhando a função de ancoragem visual. A diagramação reforça o modo como essas duas dimensões estão separadas: os balões de fala aparecem apenas três vezes (nos requadros 3, 4 e 5 da segunda prancha). Há duas ocorrências de recordatórios com sarjetas, que acompanham os requadros. Estes cortes funcionam como conexões aos requadros e seu respectivo tempo diegético.

Esta construção acompanha o direcionamento linear da leitura clássica, o que neste caso acaba por reforçar o aspecto textual da reportagem, fazendo com que o texto domine a imagem hierarquicamente. A relação entre texto e imagem funciona através de um regime de redundância e não de complementaridade, desenvolvendo apenas timidamente as conexões sequenciais de interdependência. A imagem aparece mais vezes como reforço daquilo que já foi informado no texto, o que também evidencia uma dimensão de repetição, que no jornalismo muitas vezes funciona como aparato de reforço cognitivo.

No exemplo a seguir temos um dos raros aparecimentos em que a informação visual estabelece um regime de complementaridade maior. Na primeira prancha, a carroça aparece no centro da abertura da narrativa, em meio aos manifestantes no protesto realizado na missa de 7º dia de *Ricardo*. Esta imagem ancora o primeiro recordatório, que diz: *“Carroceiros, pessoas em situação de rua, movimentos sociais, artistas e membros da Pastoral do Povo de Rua se unem para protestar contra a morte do carroceiro Ricardo Nascimento em sua missa de 7º dia na Catedral da Sé, centro de São Paulo”*. Junto ao texto um requadro-prancha com a carroça branca em seu centro, como a simbolizar o próprio *Ricardo*, ou mesmo, o ícone que o

representa e que é comum entre os carroceiros, e uma multidão que grita: “*Tem que viver*”, tudo apresentado com um plano *contra-plongée*, tendo a Catedral ao fundo, como relatado no recordatório. Depois disso, na segunda prancha, já no primeiro requadro, a figura de *Mundano* escrevendo “PAREM DE MATAR O POVO! PAZ na carroça (figura 30).

**FIGURA 29 – PRANCHA DE ABERTURA**



Fonte: <https://apublica.org> (NOBRU, BARROS, 2017).

### FIGURA 30 – COMPARAÇÃO ENTRE FOTOGRAFIA E REQUADRO



Fonte: <https://apublica.org> (NOBRU, BARROS, 2017).

Como é possível perceber pela foto de *Sérgio Silva*, estas eram mesmo as inscrições da carroça usada no dia da manifestação. Bem possível que não tenha havido aquele imenso número de presentes, como é representado pictoricamente no início da prancha, mas para além desta constatação, o elemento verossímil aqui apresentado foi informado sem o auxílio de recordatórios. As inscrições na carroça estão no contexto diegético do plano disposto no requadro, e por isso, como já sustentamos, o texto passa a compor uma esfera visual do contexto informativo.

Além do sentido metonímico da carroça (que simboliza Ricardo), outros elementos aparecem nas cenas para atribuírem verossimilhança ao relato quadrinístico, como o as viaturas policiais paulistanas, a Catedral da Sé e o próprio Ricardo, que aparece em reprodução fotográfica no último requadro da reportagem. Esta ruptura, aliás, ao mesmo tempo em que evoca um caráter documental associado à fotografia, também é um elemento de quebra narrativa com o traço gráfico adotado ao longo da narrativa. O último requadro, que conta com a presença do mesmo plano *contra-plongée* presente na primeira prancha, criando uma rima visual entre início e desfecho, reforçando a imponência do prédio sacro cristão estabelecendo níveis de diferenciação com relação ao texto do último recordatório. Este último plano, sem bordas e com uma personagem que quebra a quarta parede e encara o leitor, contrasta com todo o texto apresentado na prancha, ganhando individualidade contemplativa. Estes elementos pertencem ao nível da solidariedade icônica (GROENSTEEN, 2015, p. 27) que une cada um destes ícones, assim como cada requadro, se conectando e se solidarizando com o seu antecessor e posterior.

É este efeito de rede o componente sistêmico da artrologia, e como a Catedral aparece abrindo e fechando a história.

A relação entre elementos visuais e verbais em *A Execução de Ricardo* se aproxima da função de legenda textual das fotografias jornalísticas – há fronteiras delimitadas na associação entre essas duas dimensões e o encadeamento é ilustrativo (e poucas vezes interdependente). Nesta reportagem o aparecimento de recordatórios-tiras é recorrente, sendo que em apenas duas vezes há a presença de recordatórios equivalentes aos requadros. Como veremos a seguir, esta função diz respeito à determinação do período fatídico, ou seja, entre um quadro e outro, o evento prolonga-se no tempo, por dias, meses ou anos. Em outras ocorrências, o fato mais frívolo, como toda a ocorrência do assassinato (pranchas 2, 3 e 4), é narrado com recordatórios extensos, e que o olhar da leitura convencional tende a acompanhar, tornando-se quase uma reportagem ilustrada.

Nas ocorrências mais recorrentes em quadrinhos convencionais, percebe-se que além da singularidade do plano, há a presença de outra temporalidade factual, mais ou menos extensa, a depender do contexto narrativo. Esta inter-relação é dada, ainda que o ritmo narrativo seja imposto pela instância verbal dos recordatórios, também pela repetição de padrões. Como no exemplo a seguir, percebemos que os requadros são quase idênticos pictoricamente, com nuances de mudanças dramáticas, além da inserção de ícones variantes no segundo plano de cada um e aspectos discrepantes na vestimenta de *Ricardo* (número de botões e gravata borboleta no último quadro). O padrão repetitivo, para além das informações verbais, “pode registrar a passagem de tempo, que fica marcada pelas atitudes dessincronizadas das personagens” (GROENSTEEN, 2015, p. 141).

Para além da informação verbal, a dramaticidade nos quadrinhos agrega informações específicas, em que é possível identificar a alteração no humor de Ricardo, indo de um aparente estado de bom humor até um estado de tristeza e apatia mostrada no último quadro.

Esta alteração de humor relatada na prancha avança para outra estratégia visual que amplia a produção de sentido, atribuindo simbolismo ao relato jornalístico em quadrinhos. Além da estratégia clássica em usar o último quadro da prancha como gancho para a prancha seguinte, seduzindo o leitor para virar a página, ou neste caso, acessar a barra de rolagem, o estado emocional da personagem,



aparentemente insatisfeito com empregos convencionais, como nos é relatado pelo recordatório, é comparado ao vôo de um pássaro, ou a liberdade que este voo simboliza, e que é um momento mais sequencial.

Por isso, a pomba, ao voar, é o gatilho que acompanha *Ricardo* em sua decisão de viver como carroceiro, e a liberdade que esse voo, ou vivência, lhe proporcionará. Carroça, aliás, que aparece no 2º plano, no lugar do ônibus que aparece no primeiro requadro, o que determina que esta sequência narrativa seja mais rápida, já que também o recordatório acompanha todo o requadro-tira, diferente dos recordatórios que precedem estes requadros, em que os recordatórios acompanham os requadros (figura 31).

**FIGURA 31 – ESTADOS EMOCIONAIS DE RICARDO**



Fonte: <https://apublica.org> (NOBRU, BARROS, 2017).

### 3.6.4 ESPAÇOTOPIA

A *Execução de Ricardo* apresenta o *layout* de página mais regular de todo o *corpus*. Configura-se, aliás, como regular e discreto (GROENSTEEN, 2015, p. 106), vez que há predominância de requadros-tiras. Esta padronização não é sequer rompida pela ausência de requadros em alguns planos ou mesmo construções circulares ou demais variações destoantes deste padrão. Este predomínio, além de caracterizar a disposição espaçotópica, também orienta o olhar do leitor, principalmente aquele habituado com o padrão de leitura ocidental, uma vez que os

recordatórios também são em sua maioria apresentados fora dos requadros e acompanhando estes requadros-tiras, como as legendas de fotografias em jornais, por exemplo, (figura 32). Na imagem é possível perceber como o requadro-tira é subdividido em três requadros, compondo a tirinha clássica. Porém, não há o uso de sarjetas, e estas separações são pontuadas apenas por uma linha fina, emolduradas pelo requadro-tira e tendo o requadro central espremido pelos outros dois, funcionando como uma ponte entre o estado de aflição e a decisão de se tornar carroceiro, simbolizado pelo voo para a liberdade que a pomba efetua.

**FIGURA 32 – A DECISÃO DE RICARDO**



Como Ricardo foi parar na rua é controverso. Alguns dizem que foi por conta de transtornos psicológicos. Outros, como sua própria mãe e um ex-patrão, dizem que ele decidiu largar os empregos convencionais e se tornar carroceiro.

Fonte: <https://apublica.org> (NOBRU, BARROS, 2017).

O predomínio por requadros-tiras acaba por minimizar o efeito tabular, ou mesmo outra disposição de sarjeta, já que os intervalos entre planos funcionam em três tempos distintos, como lembraremos aqui: o salto horizontal entre requadros, o salto vertical entre tiras e o salto de uma prancha a outra. Estes intervalos é quem ditam os ritmos da narrativa, assim como o olhar do leitor.

[...] a tira mostra, dentro do espaço compartimentado do multirequadro, **um percurso para o leitor**, um trajeto vetorizado. [...] No vocabulário musical, os diferentes valores do silêncio – contado em compassos – têm cada um seus nomes; podemos arriscar uma **analogia entre os vazios dos quadrinhos e, respectivamente, o suspiro (para nós o entrequadros), a semi-pausa (o entretiras), a pausa (o entre páginas)** (GROENSTEEN, 2015, p. 68-69, grifos nossos).



Neste aspecto, esta narrativa apresenta poucos saltos horizontais e a maioria das passagens verticais, devido ao predomínio destes requadros-tiras. Assim, ao mesmo tempo em que se desmobiliza esta potência, mobiliza-se outra, priorizando a leitura horizontal dos recordatórios e dos planos em tiras, padronizando o relato informativo e dando um caráter muito mais ilustrativo ao relato textual, já que também não é recorrente o uso de balões de fala (este elemento aparece apenas em três de um total de 33 requadros). O padrão regular e padronizado do *layout*, o uso raro de balões de fala aliado à predominância dos requadros-tiras, reforçam um caráter mais ilustrativo do relato, em que a instância espaçotópica atribui um caráter mais ilustrativo que propriamente sequencial.

A última prancha é o elemento discrepante aos demais, tendo a ocorrência de um quadro tira e um desenho solto, um quadro sem bordas, com um traço mais realístico de *Dona Aristides* segurando a foto de seu filho. A foto traz verossimilhança e ar documental, além de romper com o padrão pictórico e lúdico da reportagem (figura 26).

Fica evidente como este *layout* obedece ao mesmo padrão espacial, dispondo quase sempre das informações textuais em recordatórios extensos, que acompanham os requadros-tiras e, conseqüentemente, acabam por determinar uma maior relevância ao conteúdo textual, o que ressaltamos, trata-se de uma dentre as várias estratégias de disposição espaçotópica.

A dimensão espacial, aquilo que diz respeito à espaçotopia, funciona nesta reportagem como algo que não ostenta grandes variações, isto é, predomina a recorrente escolha por tiras de imagens, bem como de recordatórios que acompanham estas tiras, visando estabelecer conexão direta com a fluência e o padrão do texto informativo. Esta reportagem, também pela ausência do avatar-repórter e esta padronização espacial acaba por se destacar dentre todas as amostras como o relato mais objetivo textualmente, uma vez que já dimensionamos o caráter subjetivo do nível pictórico e sua grafiação.

### 3.7 CONCLUSÕES SOBRE A ANÁLISE DO CORPUS

Nossa análise procurou percorrer as quatro amostras aqui estudadas, a fim de compreender como o JQ propicia reações alternativas ao texto jornalístico convencional, ampliando visualmente a pauta proposta.

Nossa intenção é entender como quadrinhos e jornalismo utilizam-se da tríade do sistema HQ - narração, grafiação e mostração - e de como o jornalismo perpassa estas três dimensões. O caráter polissêmico do sistema é um dos trunfos de uma proposta de emissão deste nível, uma vez que sua produção empreende maiores esforços estruturais e de produção em relação a produções mais velozes, como uma apuração que se preocupe apenas com a dimensão textual, por exemplo.

Para além deste tempo peculiar de produção, compreendemos que a poética presente no JQ dinamiza o relato informativo emocional, proporcionando aspectos mais próximos do universo literário, uma vez que a história (reportagem) apresenta dinâmicas presentes no sistema dos quadrinhos, considerado por muitos como a nona das artes. Neste aspecto elencamos na mesma ordem da decupagem as conclusões sobre cada categoria aqui proposta.

**Vozes narrativas:** as quatro reportagens conseguem qualitativamente apresentar as variações de vozes que o JQ pode proporcionar. Apesar da predominância do avatar-repórter, todas as reportagens apresentam uma considerável alternância do sujeito narrador, estando este dentro ou fora do plano mimético. Esta variação, característica também do novo jornalismo, permite aumentar a relação de empatia com a recepção, uma vez que o leitor pode ser transportado para a vivência das personagens retratadas, que no caso, são fontes das reportagens.

Mesmo que o avatar-repórter apareça em três das quatro reportagens aqui analisadas, em todas elas é possível notar a aproximação com o novo jornalismo e seu estilo até então inovador e provocador aos cânones jornalísticos: o deslocamento abrupto da voz narrativa. Ainda que neste sentido a *Execução de Ricardo* pareça ter uma variação menor, devido aos requadros narrativos serem muitas vezes equivalentes, por exemplo, aos áudios em off de alguma reportagem televisual ou mesmo a fala do âncora que chama a reportagem, ainda assim, os balões de fala e diálogos, além de toda a dramaturgia que reconstitui o assassinato, são criações e acepções da equipe de criação, repórter e ilustrador, a fim de ilustrar o que teria acontecido de fato, retratando a partir de suposições textuais e imagéticas aquilo que de fato aconteceu. Estas elucubrações, por mais que tenham ou não existido, mas que devem sempre ser baseadas na apuração jornalística, são características de todas as reportagens em quadrinhos, uma vez que este

acontecimento que já existiu e não foi registrado por meio de aparato técnico, só pode mesmo ser reconstituído desta forma, prática usual no jornalismo, que em maior ou menor grau, recorre às fontes e seus testemunhos sobre fatos acontecidos e sem registro imagético. Nesta dimensão, portanto, é possível identificar estas reproduções elucubrativas em todas as amostras aqui analisadas, o que para nós, como já dissemos, é um aspecto presente no JQ e no contrato tácito entre emissor e receptor que este gênero subentende.

Ainda sobre a variação da voz narrativa, ou o seu deslocamento, é possível perceber como este recurso aparece com mais ênfase e variações em *O Haiti é aqui*, já que os imigrantes é que narram suas próprias experiências na maioria das reproduções, além dos avatares-repórteres presentes na narrativa. Em *Meninas em Jogo* os recordatórios narrativos são alternados somente entre os avatares-repórteres, De Maio e Adrea Dip, e informações estatísticas e oficiais, o que pode ou não se transformar em uma ‘voz neutra’, equivalente ao *off* da reportagem televisiva, ou mesmo na literatura a visão por trás do narrador, em que o narrador sabe mais que a personagem.

Podemos concluir que embora a maioria das reportagens presentes neste escopo tragam a figura do avatar-repórter, ou a visão “com” (TODOROV, 1971) e, portanto, acabam dando cara e autoria para as criações em que este aparece, deslocando ou não em momentos eventuais esta voz narrativa, mas que acionam, através desta presença mimética e inserida na dramaturgia da trama, níveis de alteridade maiores que a visão por trás, como em *A execução de Ricardo*.

Vimos que este sujeito pertencente à diegese transcendendo o avatar autobiográfico (WHITLOCK, 2006), uma vez que sua formação profissional e ética é regido pela ontologia jornalística. Mas sua presença tem a pretensão de *puxar o leitor pelas mãos*, a fim de ambientá-lo ou mesmo colocá-lo no lugar do narrador, quase como um jogo em primeira pessoa. Como no caso de *Meninas em Jogo*, aonde “a partir do uso de recursos visuais é feita toda uma reconstituição do caminho dos repórteres, da investigação. São explorados cenários e contexto, de modo que o leitor se insira dentro da construção da reportagem” (FALCO, FARIA, 2015, p. 10).

Este avatar convida o leitor a investigar as nuances informativas presentes em cada requadro, e assim fabricar sua própria história, a partir da experiência vivenciada e reportada por cada avatar-repórter. E é por isso que o JQ se configura

como uma experiência emissiva e contemporânea do jornalismo visual, ainda mais quando disposto *online*.

O jornalista *Ciro Barros* é autor de duas reportagens deste *corpus*, ao lado de dois desenhistas diferentes: *A execução de Ricardo* (*Julio Falas*<sup>40</sup>) e *A história de Jailson, um operário da Copa* (*Álvaro Maia*). Enquanto ele assume um papel de *mosca na parede* na primeira reportagem, com a ausência do avatar-repórter e com um texto mais objetivo, na outra ele aparece em seu duplo mimético, tendo seu avatar-repórter aparecendo em dois requadros da reportagem. Possível também perceber como sua narração é mais subjetiva do ponto de vista textual, em que além de sua presença mimética, há também uma diferença no estilo gráfico, devido à presença de outro desenhista, assim como do texto, já que sua presença mimética atribui autoria da instância narrativa. Portanto, podemos também destacar esta maleabilidade no JQ, podendo um mesmo autor optar por variadas formas de estilo, tanto textual quanto gráfico.

**Estilo gráfico e Grafiação:** ao considerar as quatro reportagens do *corpus*, é possível traçar uma escala, uma espécie de *continuum*, estabelecendo o nível de modulação da linha, ou mesmo a aparência deste traço, ou a grafiação (MARION, 1993) dos artistas aqui envolvidos, correlacionando este traço específico de cada autor com uma maior aproximação ou distanciamento do realismo pictórico, ou mesmo se este traço, digamos, mais 'sério' ou mais 'despojado', carrega em cada plano sequencial níveis e aspectos de representação visual icônica que atribuam mais ou menos detalhes cenográficos, o que acaba por dimensionar mais ou menos realismo pictórico, mais ou menos aspecto caricatural.

Esta modulação do traço, aliada à percepção e estilo de cada criador, identifica o desenho da mão que lhe criou, e neste contexto, determina a caracterização de cada criação.

A escala deste *corpus* em termos de estilo e grafiação começa com uma linha bem mais abstrata e caricatural, genuinamente atestada como um efeito de esboço, presente em *O Haiti é aqui* e chegando em *Meninas em jogo*, em que o traço é bem mais preciso e técnico, carregado em detalhes de cenários e ambientes, e também nas representações emocionais das personagens. Neste entremeio, temos a

---

<sup>40</sup> Nesta reportagem há ainda a presença de uma agência (Tree House Creation) pela arte-finalização.

presença de *A execução de Ricardo* e logo após *Quanto mais adianto a obra, mais perto fico de ser removido*.

**FIGURA 33 – ESCALA COMPARATIVA DO ESTILO GRÁFICO DO CORPUS**



Fonte: criação própria

Na dimensão das cores, ainda analisando o estilo de cada reportagem, também foi possível distinguir dois tipos de tratamento. Um diz respeito à simplicidade de composição ou mesmo a uma escolha quase monocromática que acompanharam dois grupos distintos, enquanto o outro apresenta maior variedade de colorização. Enquanto as cores em *A execução de Ricardo* e *Quanto mais adianto a obra, mais perto fico de ser removido* apresentam uma paleta menor, com predominância de certas tonalidades mais opacas, em *Meninas em jogo* e *O Haiti é aqui* as cores são mais vivas, intensas, com grandes variações e composições amplas, apresentando uma maior paleta e escolhas de tonalidades, e atribuindo cores mais correspondentes aos elementos icônicos apresentados.

Em *Meninas em jogo* as cenas e distribuição destas cores são mais complexas e variadas. Há o uso intenso de luz e sombra, além do detalhamento em panorâmicas ou segundos planos, diferente do uso em *O Haiti é aqui* em que as cores também são intensas, mas não há plano de fundo e pouco degradê com cores mais chapadas, o que acaba por aproximar a criação de uma clássica HQ, além de poder suavizar ou dar mais ênfase a determinados contextos dramáticos. Enquanto uma reportagem carrega no preto e vermelho, cores fortes e expressivas, que

remetem ao sangue e a viatura da PM paulistana (*A execução de Ricardo*), a outra carrega em tons de verde e amarelo, o que remete ao campo de futebol e as cores brasileiras, que aliados aos constantes ícones da reportagem, acabam por emoldurar o contexto narrativo em algo carregado de brasilidade, quase que envolto na bandeira do Brasil (*A história de Jailson, um operário da Copa*).

Em suma, podemos traçar também um *continuum* para atribuir o estado emocional das cores nestas amostras, e de como elas produzem determinados sentidos. Indo de uma ambientação mais tenebrosa, carregada, com a predominância do preto, escalas de cinza e vermelho (*A execução de Ricardo*) até chegar no uso em demasiadas cores e efeitos de luz e sombras que querem reproduzir a realidade fidedignamente (*Meninas em Jogo*). Neste entremeio observa-se como uma paleta envolta em uma espécie de filtro esverdeado, pode produzir determinado sentido, além de suavizar o relato traumático (*A história de Jailson, um operário da Copa*).

Depois é possível perceber como a variação tonal e de cores, aliadas a técnicas específicas dos quadrinhos, como a eliminação da paisagem do plano de fundo e seu preenchimento com determinada cor uniforme, afim de também produzir determinados sentidos variados, também podem suavizar o relato trágico e emocional, além de despertar em uma audiência habituada ao sistema uma relação mais afetuosa com o gênero (*O Haiti é aqui*).

É possível que um relato seja mais (*Meninas em jogo*) ou menos (*O Haiti é aqui*) realístico, no sentido gráfico, mas isso não precisa necessariamente entrar em conflito com o compromisso com as rotinas produtivas jornalísticas. Podemos perceber em cada amostra como as pautas propostas ilustram uma realidade brasileira mais ampla, a partir do relato de cada personagem, ou personagens, e sua devida reverberação em contextos maiores. Ou seja, todas as reportagens deste *corpus* apresentam as fontes e personagens retratados de forma humanizada, ao mesmo tempo em que conseguem sintetizar de alguma forma, através desta especificidade de cada personagem/fonte, uma situação vivenciada por um maior número de pessoas: imigrantes, moradores de rua em situação de violência, menores em situação de prostituição e desalojados e desabrigados em virtude de grandes construções para mega eventos feitas pelo Estado.

**Artrologia:** percebemos que todas as reportagens priorizam a dimensão verbal, com a presença da redundância informativa e poucos requadros mudos. Em outras vezes podemos também perceber como a imagem serve de ilustração contemplativa, uma espécie de cenário ou composição visual ampla, e esta imagem, aliada ao requadro de prancha inteira, como vemos com mais frequência em *Meninas em Jogo*, nos traz todos os elementos informativos através do texto e aí a imagem ambienta o leitor na geografia ou ícones do local, o que acaba por reforçar de alguma forma a solidariedade icônica presente nos quadrinhos, além de seu potencial catalográfico e contemplativo, uma espécie de álbum sobre determinado contexto visual. E nestas amostras fica claro como o texto é o elemento norteador da narrativa, muitas vezes reforçando o plano visual, em que muitas vezes há redundância entre o plano e o texto proposto. Nesta dimensão, estamos nos relacionando com a narração, outra instância presente no JQ e como constatado nestas reportagens, é o texto quem dá ritmo e reforça o contexto imagético apresentado.

Com relação ao tempo histórico, para além da cronologia mimética de cada história analisada, podemos estabelecer, principalmente pelas temáticas abordadas pelas respectivas pautas, que cada uma delas pertence ao período da contemporaneidade (RESENDE, 2005), visto que mesmo o tempo cronológico diegético das reportagens obedecem a dinâmicas de elipses temporais, tendo neste próprio fluir de temporalidades múltiplas uma característica dos dias atuais. Mesmo que duas destas reportagens carreguem o estigma da Copa do Mundo no Brasil, evento realizado em 2014, suas motivações perpassam a periodicidade do evento, uma vez que os acontecimentos potencializados pelas reportagens são práticas habituais em solo nacional. Assim como o assassinato do carroceiro e a imigração dos haitianos, situações específicas de realidades comuns a determinados grupos sociais.

**Espaçotopia:** ainda que uma produção possa desamornizar a espaçotopia, caracterizando esta desarmonização pela disposição em excesso dos caracteres em balões de fala, em detrimento a dramaturgia do requadro, ou mesmo quando é somente o texto o elemento condutor da dinâmica narrativa, ainda assim, no JQ há um fator de polissemia agregado ao texto jornalístico, já que através de metáforas visuais, dinâmicas artrológicas da narração, infografias, fotografias contextualizadas

e ainda, a personificação do relato informacional, caracterizado por seu duplo mimético, o avatar-repórter, presente na maioria deste *corpus*.

Enxergamos que o jornalismo em quadrinhos tem potencial de aproximar-se do *novo jornalismo* ou mesmo tendências do jornalismo contemporâneo, pois estas propostas dão espaço para linguagens menos ortodoxas e mais autorais. A figura do avatar-repórter, por exemplo, pode acionar níveis maiores de empatia, já que a personificação deste repórter em seu duplo como fio condutor da narrativa, convida o leitor a se passar por ele dentro do jogo narrativo.

Mesmo que nossa pesquisa procure decupar os elementos que processam sentido em todo o contexto do sistema dos quadrinhos, e assim, passemos a acreditar ou não que nos quadrinhos a função entre texto e imagem pode transcender a relação de ancoragem e revezamento (BARTHES, 1990), podendo esta relação ser interpretada, nos quadrinhos, sob uma perspectiva simbiótica, uma vez que é possível identificar elementos visuais tipográficos estilísticos e semióticos, que nos quadrinhos possuem potencialidades específicas, inclusive simulando sonoridades nos casos das onomatopeias, gritos e falas, ou mesmo quando estabelecidos em diferentes dimensões, como a relação tipográfica discrepante entre as fontes presentes nos recordatórios e aquelas inseridas dentro do requadro.

Neste sentido é possível identificar esta simbiose, já que o recordatório funciona como a voz narrativa, que se desloca para este ou aquele narrador, e que pode ganhar esta ou aquela textura de acordo com cada leitor.

Outra instância, a dos balões de fala, também ganha outra dimensão de causa e efeito, inclusive, com relação as fontes tipográficas ou elementos visuais atribuídos a balões de falas variados que constituem outra instância ortográfica presente na narrativa. Grosso modo, a palavra ganha proporção imagética nos quadrinhos quando inserida dentro de um contexto visual, e no momento em que sua dimensão sonora está relacionada às onomatopeias, músicas e balões de fala, dentro da dramaturgia (mimesis) de cada requadro.

Por isso é também identificável como a revelação pública (FRANCISCATO, 2005) torna-se um tempo jornalístico característico a estas produções, e, por conseguinte ao JQ, uma vez que a natureza da prática já lhe despende uma temporalidade diferente daquela praticada na confecção das *hard news* e atualizações frenéticas dos *sítes* de notícias. O processo de decupagem, ilustração,



colorização, letramento e arte-finalização empreendem evidentemente um tempo de produção muito maior que o texto digitado e levado para diagramação, em meio impresso ou digital. Por isso é necessário que este tipo de produção demande uma relação temporal diferente daquelas práticas relacionadas ao instantâneo, o que se difere do atual.

Por último, dimensionamos dois aspectos que uma produção em JQ pode ser mais adequada que um documentário cinematográfico, por exemplo. Um econômico e outro que se divide em dois. Tomamos como base *Meninas em Jogo*.

O aparato de produção audiovisual envolveria um maior contingente técnico, desde equipamentos e profissionais para manuseio destes, como iluminação e som, o que acarretaria em maior tempo e custo de produção. Atrelado a isto também há o fascínio que a câmera produz, para o bem ou para o mal, chamando a atenção em determinados ambientes impróprios, ou até mesmo influenciando a resposta de algumas fontes, que podem reagir de diferentes formas ao se defrontarem com uma câmera e o que este aparato pode despertar nas fontes.

“Você entrar em alguns lugares com câmera é super perigoso. Uma das vantagens do jornalismo em quadrinhos é poder ir lá, voltar e desenhar” (DE MAIO, 2016). *Meninas em jogo* foi, portanto, também pensada para este suporte, além de poder representar as garotas em formas pictóricas, podendo dar configurações fictícias aos rostos quase infantis das garotas, preservando a identidade das fontes.

Portanto, a visualidade do sistema quadrinhos e sua união com o jornalismo, resultam em um produto aqui identificado como jornalismo em quadrinhos (JQ), e que no caso da agência *Pública*, permitem ampliar o contexto textual e visual de determinado acontecimento (FALCO; FARIA, 2015, p. 2).

Os acontecimentos e seus específicos fatos tratados aqui como temáticas para uma reportagem em quadrinhos resultaram nestes quatro exemplos, as amostras deste corpus, que analisamos de forma qualitativa. Seus dispositivos produtores de sentido, ou sua poética, foram analisadas e aqui fragmentadas para sistematizar a compreensão destes elementos, bem como a potência jornalística que os dimensionam.

Neste território é preciso um papel efetivo do leitor, e assim como propõe Rezende (2015) em uma transcendência ao leitor-modelo de Eco, é preciso que este seja também um investigador, já que o contrato tácito entre ele e o

jornalista/quadrinista estabelecem a relação de cumplicidade deste jogo informativo. Para ele é natural esta tensão entre o factual e o ficcional, dentro de cada contexto narrativo e visual, restando a ele, leitor investigador, descobrir as nuances textuais deste gênero, na medida em que descobre espectros e detalhes de uma determinada reportagem em quadrinhos. Estas decodificações tornam-se, portanto, um dos atrativos do JQ.

Como o próprio literato e/ou repórter que de algum modo narra sua própria história, ou ainda, que enquanto escreve o *fato*, se inscreve na ficção, o leitor desse entretexto não se encontra senão no trânsito. É na dúvida que lhe resta prosseguir. E é no limiar entre a verdade factual e a verdade ficcional que ele se reconhecerá. Sujeito da dúvida, sujeito em trânsito: sujeito ciente da Babel discursiva da qual emergem os textos (RESENDE, 2005, p119).

Ainda que a amostragem de nossa parte analítica traga um escopo reduzido das produções JQ, sobretudo delimitando o *corpus* as publicações brasileiras da *Pública*, percebe-se como em termos estilísticos, como o JQ pode apresentar acepções estéticas variadas, implementando características diversas ao relato informativo/emocional. Concomitante a isto, percebeu-se aliás, que as escolhas estilísticas da autoria são aspectos diferentes das concepções jornalísticas, onde, por exemplo, uma obra pode ser mais realística no traço e menos informativa jornalisticamente, e vice-versa, onde o sistema dos quadrinhos absorvem as diversas acepções e escolhas técnicas e autorais.

Por fim, sustenta-se aqui o papel efetivo da audiência, onde cada requadro pode ser interpretado como uma imagem subjetiva que se forma primeiro na mente criativa do autor, e estes, aliados a apuração e dados informativos de que ele teve acesso, transforma-se em produto jornalístico complexo e lúdico, a partir desta peculiar e sensível criação. É neste aspecto que o leitor deve se atentar aos limites entre a criatividade autoral e a produção objetiva jornalística.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste caminho procuramos compreender como o jornalismo em quadrinhos (JQ) consegue se diferenciar dos demais relatos de não-ficção, corroborando com o *ethos* pertencente à prática jornalística, sobretudo em sua espécie textual/narrativa denominada reportagem, e que se apresenta, eventualmente, também em quadrinhos. Ademais, tanto um, jornalismo, quanto o outro, quadrinhos, possuem maleabilidades discursivas que possibilitam o relacionamento mútuo entre ambos, em que o JQ passa a ocupar uma parcela significativa da audiência, principalmente aos habituados em consumir jornalismo dentro de um arcabouço específico, ou informação sob um viés do entretenimento. Para além do contrato tácito de leitura que este gênero exige, também se espera que o leitor deste formato saiba dimensionar que o repórter e quadrinista se empenharam tecnicamente na construção do relato. E que se este for o mesmo agente, poderá focar o relato informativo em suas experiências imersivas no ambiente proposto pela pauta, tomadas por suas visões pessoais de mundo e elevando-o a protagonista da história.

Apesar de um formato aparentemente simples para os não habituados com esta linguagem, ou mesmo leitores mais conservadores acostumados com uma disposição mais padronizada, disposta pelo jornal impresso, por exemplo, o mecanismo emocional e narrativo dos quadrinhos pode suportar diversas tramas, dentre elas, as jornalísticas, e por isso, o JQ deve ser encarado como um produto jornalístico como outro qualquer, ou um gênero dos quadrinhos como outro qualquer, sem evocar a prática ao extraordinário e nem tampouco encará-la com desdém ou preconceito, ou radicalmente, algo que não seja jornalístico dada a sua liberdade criativa.

Por isso acreditamos que o jornalismo deva atravessar os parâmetros basilares do JQ, para assim configurar-se como tal, ou seja, um produto por excelência de teor jornalístico. A narração, a grafiação e a mostração devem corroborar com o texto e deontologia do campo, valorizando as idiossincrasias do sistema, mas acima de tudo, pertencendo ao jornalismo contemporâneo e sua multiplicidade emissiva, ademais em sua potência visual, gráfica ou multimidiática,

interagindo com as artes plásticas e a liberdade proporcionada pela literatura, além de poder situar-se no chamado aspecto do *infotainment*.

Dentro de múltiplas plataformas midiáticas e a consequente diversidade de conteúdo, percebemos como o JQ sedimenta a prática jornalística em estratégias simples e complexas ao mesmo tempo, seja em formato impresso, seja em formato digital, mas dinamizados pelo sistema dos quadrinhos e a forma específica de como esta linguagem/sistema afeta a recepção.

A compreensão e a clareza são também exigências do jornalismo. Uma linguagem mais rebuscada pode interferir na compreensão da reportagem. No caso do JQ, percebemos como imagens e palavras contextualizadas em uma narrativa informativa podem expandir sua compreensão, além de sugerir outras dimensões e sensações, que passam pela interpretação e identificação emotiva do herói, já que o leitor vive a experiência narrativa através do enquadramento e escolhas do repórter quadrinista, no caso, seu avatar-repórter, colocando-se no lugar daquele protagonista proposto.

As escolhas estéticas, assim como os elementos jornalísticos presentes neste território não alteram em nada, ou não devem alterar, o contrato de leitura presente no JQ e que exige do leitor diagnosticar as diferenças entre os fatos relatados daquilo que são as elucubrações poéticas do repórter/quadrinista. Este contrato virtual celebrado entre emissor e receptor é acionado afim de permitir estilos mais ou menos realísticos, em termos gráficos, pictóricos, mas que contam determinadas histórias pertencentes à realidade, embasados sempre em um suporte textual criteriosamente jornalístico e devidamente apurado através de técnicas pertinentes a esta prática jornalística. Espera-se que os eventos retratados tenham sido devidamente apurados, checados e amparados em sua dimensão real, seja através de fontes, seja através de um levantamento histórico, mas sempre obedecendo aos critérios deontológicos da práxis jornalística.

A variabilidade criativa é característica do contemporâneo, que oferece diversas formas de consumo da informação, até mesmo de maneira interativa e imersiva. Neste sentido, o gosto individual de cada receptor é baseado em características muito bem estabelecidas pela produção e que segmentam esta recepção a variadas formas de leitura, segmentados a atrair esta variabilidade do público leitor. Dentro deste universo comunicacional bastante extenso encontramos

o JQ, que une o sistema (quadrinhos) a prática (jornalismo) na abordagem de acontecimentos sociais e/ou históricos, muitas vezes dramáticos, ampliando uma determinada pauta informativa para além da pura e simples divulgação dos dados e que devido ao sistema imagético sequencial pode potencializar a compreensão desta reportagem, relacionando-a ao processo pictórico da criação. Estes desenhos dimensionam a obra ao aspecto artístico, onde os quadrinhos são considerados a nona das artes, ampliando as dimensões da reportagem.

Um público acostumado a linguagem dos quadrinhos está mais propenso a aceitar este tipo de formato que uma audiência mais habituada em consumir notícias através do jornal impresso e seus blocos textuais em editorias específicas. Porém, a atualidade apresenta formas e formatos textuais variados, de forma que o receptor, também mais diversificado, pode escolher dentre as várias manifestações emissivas. E ainda, a partir de um papel mais efetivo e ora afetivo desta recepção, como já dimensiona o próprio sistema dos quadrinhos, temos um jogo informativo em que ocorre a transcendência do leitor-modelo de Humberto Eco (1988), propondo que este se transforme em um leitor-investigador (RESENDE, 2005, p.103). Sua leitura e peculiar *caminho* pela reportagem em quadrinhos lhe permitem localizar as fronteiras entre factual e ficcional, ainda que estas sejam aparentemente tênues no JQ, como em outras propostas informativo-literais, assim como o novo jornalismo ou o jornalismo gonzo, por exemplo, também abalam estas estruturas canônicas, como a objetividade.

Essa aproximação com o literário já perfaz o campo jornalístico, onde o texto informativo é a essência do próprio ofício. Para um romance de época, por exemplo, um escritor deve pesquisar tal universo para a construção das personagens e seus ambientes. No JQ este rigor apurativo garantirá o êxito das reproduções pictóricas. O desenho interage com o caminho verbal informativo, formando tensionamentos entre estes aspectos, e onde a depender do contexto pode-se decifrar o que é real e o que é imaginário neste jogo textual-imagético-informativo. Porém, na ponte entre estas fissuras estão estabelecidos os acontecimentos, ou a autenticidade do relato proposto, parâmetros que conferem atribuições do que é real, ou blocos de realidade, embora a fantasia lúdica do desenho que se forma na cabeça do artista e do leitor sempre tenham em seu DNA a grafiação, ou a liberdade de ser somente um desenho, ou não possuir o caráter rígido e documental de uma fotografia, embora,

ou quase sempre, a maioria dos requadros desenhados tomem por referência algum tipo de imagem fotográfica, seja genérica ou específica, para a elaboração dos desenhos de cada quadro em termos verossímeis.

O parâmetro da objetividade textual já é relativizado na própria natureza do JQ, que intenciona apresentar conteúdo informativo em um suporte subjetivo por natureza. A grafiação, a mostração e a narração atribuem estas escolhas, mas estas devem ter sempre o jornalismo como o fio condutor que também costura os tecidos de todo sistema, equilibrando as escolhas textuais e estilísticas neste formato, e que são interpretadas de maneira específica neste território.

Autor(res) e leitor(es) são cúmplices neste emaranhado de sentidos e ambiguidades. Por isso é também possível entender esta relação dúbia em que é tratada a objetividade no JQ, já que sua prática pode ou não se relacionar de forma direta com a proposta poética de determinado produto apresentado, mas que deve obrigatoriamente obedecer a todos os parâmetros objetivos relativos à prática, o que não deixa de conter certas diretrizes práticas para que o jornalista possa seguir no âmbito da construção de um determinado assunto, obedecendo estes parâmetros como otimizadores da prática.

Insistimos, as rotinas produtivas de um jornalista de quadrinhos devem obedecer às rotinas produtivas de um jornalista. Além disto, cabe a ele empreender mais rigor técnico com relação as imagens da pauta, uma vez que estas serão representadas em sua maioria por desenhos. Neste aspecto, o repórter de quadrinhos irá compreendendo a dinâmica do formato na medida em que o pratica, e caso opte pelo avatar-repórter, saberá como *carregar* ainda mais o relato com suas visões de mundo, sua autoria e seu ângulo sobre esta pauta. Mas estas escolhas podem ou não contaminar a criação com suas subjetividades textuais, além de pictóricas, e, portanto, concentrar ou não a narrativa no relato emocional das personagens, e dele próprio, em detrimento de uma certa neutralidade em torno da pauta. São algumas dentre as várias possibilidades do JQ, já que o sistema é polifônico por natureza e por isso, permite várias estratégias textuais, visuais e estilísticas.

A subjetividade pictórica se distancia da objetividade jornalística em um sentido mais amplo na produção de sentido. Separamos um e outro estabelecendo que critérios objetivos de produção jornalística, para além do *lead*, são tangenciados

em qualquer produção de caráter jornalístico, ou seja, em qualquer atividade que se ateste como jornalística. É inerente que para dinamizar estes processos produtivos, o jornalista se valha de práticas e ferramentas pertinentes ao seu ofício. Por menos ou mais subjetivo que possa ser um produto informativo, como no caso do JQ.

Sendo assim, aproximar o jornalismo de tendências estéticas amplas e contemporâneas, e estas, imersas nas potências visuais artísticas, não impede de continuar legitimando o jornalismo como algo que pertence à realidade social. Pelo contrário, tal prática encontra-se em um universo literário amplo, que auxilia o novo jornalista a abordar diversas temáticas sociais, desde o tráfico humano até o assassinato de carroceiros, passando pelo turismo sexual infantil, situação dos imigrantes pelo mundo, guerras, desalojados por grandes obras do Estado, tráfico humano e ditaduras, e outras temáticas da tragédia humana. Tornam-se, portanto, assuntos tangenciados pelo tempo da revelação pública e contextualizados por determinados acontecimentos que insistem em permear a sociedade ao passar dos anos. É por isso que a temporalidade no JQ pode deslocar-se do consumo informativo mais fugaz, sobretudo se o relato for apresentado em formato de romance gráfico impresso, pois um livro torna-se uma criação atemporal, mesmo que relate um determinado recorte no tempo histórico.

Ainda que pareça contraditório propor um sistema bidimensional diante da realidade virtual e seu aparo tecnológico, percebe-se como o JQ é muito mais inovador que o texto puro e simples, ou *apenas* acrescido de imagens ilustrativas. A narrativa/reportagem em quadrinhos pode apontar uma seara de possibilidades ao repórter/quadrinista, pois a dinâmica e polissemia do JQ constituem um aparato barato e acessível para este emissor.

O JQ corrobora com as sistemáticas objetivas de produção jornalística, uma vez que são estes quesitos que os diferenciam de obras ficcionais ou no caso, romances gráficos ou autobiográficos de não ficção. Nesta relação da objetividade como prática, para além do estilo textual, como as *hard news*, por exemplo, acreditamos que o fato, ou os fatos relatados, são objeto da notícia, sem que o repórter influencie nessa realidade factual (GUERRA, 2008, p. 42).

Outra dimensão é a forma como este repórter encara a realidade e tenta reproduzi-la, pictórica e textualmente, sem interferir nesta realidade factual. Sua habilidade artística não deve alterar a realidade palpável, sob risco de tornar-se uma

obra ou um texto de ficção. Importante delimitar este aspecto, mas é ainda mais importante problematizar os discursos narrativos contemporâneos, em que o factual e o ficcional já se imbricam em vários territórios, estabelecendo limítrofes que se perfazem na decodificação do relato, informativo ou não.

O avatar-repórter não poderia ser caracterizado como tal em produções não jornalísticas, sendo identificado apenas como um avatar autobiográfico (WHITLOCK, 2006), passando a ocupar aspectos mais *solto*s da produção literária, sem tanto compromisso com a objetividade jornalística e, portanto, pertencendo a outro campo ou gênero dos quadrinhos, um produto de não ficção, por assim dizer. Mas se o imperativo ético que rege toda e qualquer notícia é a realidade, então é possível determinar que este contrato tácito de leitura presente no JQ configura-se objetivamente como um relato jornalístico em quadrinhos, possuindo intencionalidades amplas que perfazem a linguagem escolhida, pois é o sistema que possibilita tangenciar múltiplas escolhas.

A notícia no território do JQ pode ser encarada como potência de alteridade, podendo a cognição e a emoção caminharem juntas, além deste processo de empatia. Não se preocupa aqui em elevar tal gênero a tábua de salvação dos jornalistas, ainda mais aqueles praticantes do jornalismo de fôlego e/ou visual. Tal caminho científico pretendeu compreender as sistemáticas pertencentes a esta prática, e como este jogo lúdico empreende esforços em torno de um determinado caminho visual informativo, obedecendo as suas especificidades.

O recorte aqui analisado pode nos dar uma parcela da dimensão múltipla do JQ. Propomos analisar os mecanismos deste sistema, mas é possível perceber dentro da própria seção HQ no site da agência *Pública*, tanto dentro do universo de recortes analisados como daquelas reportagens em quadrinhos que não entraram nesta análise, o quanto o jornalismo em quadrinhos tem apresentado uma variabilidade de estilos e temáticas, seja no meio impresso, seja no meio digital, de modo que seria audacioso definir ou estruturar paradigmas de um campo relativamente novo, já que seus primórdios remontam ao início da década de noventa.

Mesmo após a *internet* e suas relações atuais com o jornalismo, que ainda estão sendo devidamente processadas, também pelo próprio JQ, ressalta-se que este trabalho apresenta-se mais como um olhar sobre a poética do JQ no Brasil do



que sua normatização emissiva, a fim de contribuir com nossa ínfima parcela dentro desta caminhada que se expande.

Pode ser que soe pretensioso apostar em uma mídia estática, em segunda dimensão e consagrada pelo meio impresso, quase considerado obsoleto pelos mais conectados. Ou ainda, pelos custos e políticas ambientais que passaram a mudar a lógica do mercado editorial impresso no Brasil e no mundo. Porém, nossa intenção é corroborar com a potência desta prática e de como a linguagem pode ser produzida em alternativas ao papel, como *smartphones*, livros digitais e computadores.

O JQ pode parecer para os mais conservadores como um produto que desafia os ditames da prática, emaranhando o texto informativo com vãs elucubrações, onde para estes o JQ pode não ser um produto jornalístico. Mesmo que a crônica, a charge ou o jornalismo literário, além do novo jornalismo como já citado e o próprio JQ, configurem subjetividades de uma diversa seção de informações e contextos, inclusive dentro das editorias do próprio jornal impresso, para estes mais radicais, o jornalista deve ser um sujeito invisível, para além do relato e suas subjeções, tornando-se neutro diante da notícia. Porém, toda e qualquer criação humana é dotada de escolhas específicas, e editar uma matéria, em qualquer plataforma que seja, já contamina o produto com estas específicas escolhas, o que torna a “mosca na parede” uma metáfora quase utópica.

O JQ localiza-se na seara do jornalismo denunciante, quase militante, humanista e provocador. Configura-se um ator de seu tempo contemporâneo, atual, revelando publicamente, ou seja, denunciando e escancarando questões contundentes dos mais necessitados, e apontando assim questionamentos e possíveis soluções para estas práticas. Para além da contextualização, e também da denúncia propriamente dita, há também o relato emocional, traumático, em que somos convidados a participar da história das personagens, fontes de determinadas pautas, e que foram devidamente humanizadas no contexto do relato emocional.

O jornalismo em quadrinhos até por pertencer ao universo literal (HATFIELD, 2014) amplia a pauta proposta, já que se trata de uma mídia menos fugidia que o texto sozinho, sem o aparato da imagem. Algumas vezes carrega um teor de reconstituição, em outras parece ser o olhar do repórter que conduz à narrativa, mas em todas elas temos uma percepção diferente do texto só, já que a imagem e seu entrelaçamento peculiar do sistema configura-se uma experiência cognitiva

diferente, de modo que regiões emocionais, baseadas no princípio da empatia e alteridade são também processadas.

Assim como a espaçotopia funciona como dimensão artrológica, neste caminho também entendemos que a grafiação e a mostração são dimensões da narração, já que no JQ todas estas funcionam sedimentadas pelo jornalismo, a fim de privilegiar o relato jornalístico por estas instâncias, grosso modo, dispondo um fato ou acontecimento real em uma história em quadrinhos, e com isso, dimensionando as naturais tensões em abrigar o relato fatídico em um meio caracterizado pelo ficcional.

A personificação do repórter em seu avatar, participando da diegese narrativa e do contexto informacional da trama, também sua mimesis, para além de uma maior carga de realidade, já que esta presença pictórica é uma referência ao jornalista real, também evidencia a ideia de que por esta presença atestamos autoria física e individual ao texto jornalístico presente, mais ou menos objetivo textualmente, mas que obedeceu rotinas objetivas de produção, com entrevistas, desenhos prévios de cenários, bem como fotografias deste lugar e do ambiente, além de todo o processo subjetivo da criação artística. Seria uma espécie de radicalização desta neutralidade, transbordada por sua presença e protagonismo. O avatar-repórter seria a antítese deste apagamento do repórter na construção do relato informativo.

É neste sentido que acreditamos que o texto jornalístico no JQ pode possuir ou não concepções mais ou menos literárias e/ou poéticas, mais ou menos subjetivas ou objetivas, mas há de se estabelecer critérios específicos para esta produção, desde o debate da pauta até a sua publicação, obedecendo sempre às rotinas produtivas pertinentes ao jornalismo. É possível estabelecer níveis de diferenciação entre a parte subjetiva do relato no JQ, que se refere ao traço, a grafiação, as cores e todos os elementos visuais, daqueles mais objetivos, como as informações jornalísticas, entrevistas, infográficos e dados estatísticos oficiais. Assim, esta objetividade canônica, ou o princípio que a rege, pode estar presente em qualquer trabalho jornalístico, em maior ou menor grau, o que não isenta nenhuma criação da edição e produção específica humana. Desta forma, fica possível estabelecer esta diferença entre a subjetividade pictórica e textual das rotinas produtivas objetivas, ou mesmo as questões abordadas em todas as

reportagens em quadrinhos, no texto ou na imagem, que atentem para as demandas específicas deste formato, já que todo texto jornalístico é sempre o recorte subjetivo de algum repórter.

As visões subjetivas de mundo tendem a construir visões específicas de mundo, como a grafiação (MARION,1993) traz o DNA pictórico de cada desenhista, e assim processa-se uma relação de subjetividade e experiência estética diferente de um texto acompanhado por fotografias, por exemplo, que traz o olhar do fotógrafo através do disparo mecânico do dispositivo fotográfico. Aqui, a marca pictórica atribui uma *ranhura* específica do autor, e a depender da intencionalidade autoral, poderá este suavizar ou carregar um traço ou outro. As fotografias, aliás, muitas vezes se inserem em uma reportagem em quadrinhos para acionarem a esfera do documental, e despertar ainda mais o teor de verossimilhança no JQ.

Ainda que pareça uma fuga ao excesso de realismo, ou mesmo uma certa banalização contemporânea da imagem, nota-se como o JQ possui especificidades e dinâmicas polissêmicas que propõem justamente uma contemplação a esta imagem pictórica, e não o contrário, valorizando as artes visuais e mesclando a experiência estética dos quadrinhos ao jornalismo. Ademais, torna-se um catálogo de imagens específicas sobre determinado assunto. Através também dos quadrinhos é que o jornalista, no caso um repórter-quadrinhista ou um quadrinista-repórter, quando este está inserido no contexto narrativo, pode imergir o leitor em seu contexto hora representado, a fim de empreender níveis de percepções que só podem ser acionados por este sistema, como o seu registro pictórico autoral, sua autografia estabelecida pela grafiação. É esta subjetividade autoral pictórica que diferencia o JQ e aproxima emissor e receptor através deste específico garatujo.

Nas produções mais objetivas textualmente, o narrador pode se apresentar extradiegeticamente, um corresponde à *voz de Deus* fílmica. Porém, independente desta abordagem narrativa, em que haja ou não o avatar-repórter, admitimos que por essência, o JQ, por apresentar conteúdo jornalístico em um gênero literário caracterizado pela liberdade criativa e enredos de ficção, as dinâmicas jornalísticas neste território se aproximam do jornalismo literário, como o *new journalism*, por exemplo, em que a construção cena a cena e falas não objetivas das fontes (WOLFE, 2005), além do deslocamento da voz narrativa sempre que convier ao criador, podem contribuir para a contextualização do relato jornalístico, ampliando o

relato para outras dimensões. Tais estratégias não constituem oposição aos textos padronizados, sobretudo aqueles ditados pelas *hard news*, e sim uma alternativa estética para estes textos informativos padronizados.

É notória como a liberdade emissiva dos quadrinhos encontrou respaldo em criações artísticas experimentais, sobretudo a partir de uma aproximação com artistas ousados e vanguardistas, no contexto da contracultura, e puderam assim sedimentar um sistema audacioso, preciso e economicamente viável.

Por isso, esta temática nos seduz em particular, uma vez que o contrato tácito entre emissor e receptor estabelece que estes meros desenhos, ou representações pictóricas de determinados ambientes arquitetônicos e/ou naturais, pertencem a uma condição da realidade humana. E é neste sentido que a retórica presente neste estudo se guia pelo seguinte questionamento: é possível atestar credibilidade jornalística, ou encontrar objetividade jornalística, nas reportagens em quadrinhos?

Assim, nosso estudo compreendeu nestas dinâmicas que é sim possível esta intenção emissiva, uma vez que o repórter de quadrinhos deve obedecer às mesmas dinâmicas de produção que empreenderia ao relato textual puro e simples, ou qualquer outro produto jornalístico audiovisual. Mas é aqui que a audiência torna-se ainda mais importante, na medida em que é ela que deve decifrar os limites entre o real e não real.

Nossa pretensão, como já sustentamos, não passa pela ideia de normatização do campo, ou de categorizações canônicas sobre este gênero, até porque admitimos ao longo da pesquisa que o JQ é um campo relativamente novo do jornalismo visual, que a partir da década de noventa propagou-se como produto comunicacional pelo mundo, à medida que sua proposição pôde ser aceita como um produto legitimado como pertencente ao campo jornalístico (BOURDIEU, 1989).

Portanto, a multiplicidade de temáticas relativas ao universo dos quadrinhos conseguem hoje contemplar diversos nichos de audiência, e estes temas, principalmente após o advento do mundo virtual da *internet*, possibilitou e possibilita a experimentação narrativa, tendo inspirações variadas para obras neste formato. Os quadrinhos “foram pelo menos relativizados diante da conquista de novos espaços de história: mais literários, mais plácidos, mais poéticos, mais sensuais e mais introspectivos” (GROENSTEEN, 2015, p. 170) e porque não dizer, mais informativos.

É por isso que acreditamos que o JQ ousa empreender esforços narrativos e informativos, ao mesmo tempo em que desafia os padrões do fazer jornalístico, como outrora fizeram outros repórteres vanguardistas que viam no texto informativo uma seara de possibilidades literárias, e que por isso, já desafiavam estes cânones, buscando além de informar, também despertar na audiência questões de sensibilidade e empatia, além de entreter.

Agravados pelo particular sistema do JQ, temos também o texto informativo, que somado ao aparato visual, desperta emoções diversas, além do processo cognitivo ser potencializado pelo recurso da união entre imagens e palavras. Investir no JQ é ampliar o acontecimento, revelando aspectos emotivos da reportagem e agregando variadas dimensões ao relato informativo, além de potencializar a humanização de repórter e fontes.

O jornalismo em quadrinhos pode auxiliar o jornalista em diversas frentes, e ainda pode configurar-se como uma ferramenta de raro poder cognitivo, uma vez que palavras e imagens podem acionar a memória de forma mais dinâmica, deixando o texto menos fugidio. Além de conversar com o *infotainment* e também com concorrentes menos rígidas do jornalismo, como o *new journalism*, por exemplo, pode-se valer do JQ sempre que uma linha editorial perceber que a linguagem responderá aos estímulos da pauta proposta.

O tempo de produção e de consumo no JQ é específico, assim como seu implícito contrato de leitura. Por isso, uma determinada pauta, por mais efêmera que seja, pode propagar-se no tempo devido a esta construção estética.

Continuar investigando, estimulando, produzindo e consumindo o jornalismo em quadrinhos é fundamental para o desenvolvimento deste campo. Ademais, aceitar esta prática como um produto jornalístico como qualquer outro é legitimar o JQ como um gênero de caráter informativo. Assim, a medida em que também torna-se mais conhecido, poderá deixar de ser interpretado como leitura de menor valor intelectual, passando a ser enxergado como um valioso artefato comunicacional, sobretudo em seu aspecto visual e narrativo.

## REFERÊNCIAS

- ADJUTO, Daniel. **Jornalismo e entretenimento: uma cobertura do fim do mundo em alto paraíso de Goiás sob a ótica do infotimento**. Trabalho de conclusão de curso (jornalismo), UNB, Brasília, 2013.
- AUMONT, Jaques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- BARBIERI, DANIELE. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Petrópolis, 2017
- BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Ed. Bertran, 1989.
- BLOTTA, Vitor; CONRADO, Bruno. Direitos Humanos em Quadrinhos: informação, educação e a autonomia do “meio”. **Revista 9º Arte**, São Paulo, v.5, n. 1, 2016.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica**. São Paulo: Editora Criativo, 2014.
- CARNEIRO, Maria Clara da Silva. **A metalinguagem em quadrinhos: estudo de *contre la bande dessinée* de jochen gerner**. Rio de Janeiro, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2015.
- CASADEI, NASCIMENTO. Eliza B, Monique. Entre fotografias e quadrinhos: desestabilizações de sentido e tensões nos contratos de leitura na obra *o fotógrafo*. **Revista Cambiassú**. São Luís, MA, Jan/Jun. de 2015.
- CHUTE, Hilary L. **Comics Form and Narratives Lives**. Los Angeles: MLA convention in Los Angeles. 2011.
- \_\_\_\_\_. **Disaster Drawn: Visual Witness, Comics and documentay form**. Massachusets: Universtity Harvard University Press, 2016.
- CRUZ MOREIRA, Ana R. A. **O movimento slow food**. Porto, (Dissertação): Universidade do Porto, 2009.
- CRUMB, Robert. **Minha vida**. São Paulo: Conrad do Brasil, 2010.
- FARIA, FALCO. Reportagem investigativa em quadrinhos: o caso da Agência Pública. **II Seminário de Pesquisa em Jornalismo Investigativo Universidade Anhembi-Morumbi**, 2 a 4 de julho de 2015.
- FRANCISCATO, Carlos Eduardo. **A fabricação do presente: como o jornalismo reformulou a experiência do tempo nas sociedades ocidentais**. São Cristóvão: Editora UFS: Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 2005.
- GAUDREAUULT, André; JOST, François. **El relato cinematográfico: ciencia y narratologia**. Barcelona: Paidós, 1995.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1995.

\_\_\_\_\_. **Gombrich Essencial**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

GUERRA, Josenildo Luiz. **O Percurso interpretativo na produção da notícia**. São Cristóvão: Editora UFS; Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 2008.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial editora, 2015.

HAMILI, Serge. **Os novos cães de guarda**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1998

HATFIELD, Charles. **Alternative comics: an emerging literature**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2005.

\_\_\_\_\_. Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies. **Transatlantica**, California, v. 1, 2010. Disponível em <http://transatlantica.revues.org/4933>. Acesso em: 29 set. 2017

KOSSOY, Boris. **Os tempos da fotografia: o efêmero e o perpétuo**. Cotia, São Paulo: Editorial, 2014

\_\_\_\_\_. **Realidade e Ficções na trama fotográfica**. São Paulo: Ateliê editora, 1999.

LAGE, Nilson. **A reportagem: teoria e técnica de entrevista e pesquisa**. Rio de Janeiro: Record, 2009.

LENE, Hérica. O “fato jornalístico” como conceito crucial no Jornalismo e suas imbricações como “fato histórico” e “fato social”. **Revista ECOPÓS**, Rio de Janeiro, 2014.

LUCCHETTI, Marco Aurélio. O Menino Amarelo: o nascimento das histórias em quadrinhos. **Revista Olhar**, São Carlos, n. 5-6, jan./dez. 2001.

MARION, Philippe. **Traces en Cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur**. Louvain: Academia-Erasme, 1993

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MARSHALL, Leandro. **A volta do jornalismo cor-de-rosa**. Observatório da imprensa. São Paulo, 2008/07/10/2003. Acesso em: 05 de maio de 2017.

MOREIRA, Wilian M. **Entre ficção e a realidade: o testemunho traumático na narrativa sequencial e autobiográfica de Gen - Pés Descalços**, 2014. Dissertação (Mestrado em História Social da Cultura) PUC-RIO.

MOYA, Álvaro de. **SHAZAM!**. São Paulo: Perspectiva. 1977

NUNES, COSTA. Fabrício V; Hilton. POTY LAZZAROTTO E OS SERTÕES: AS ILUSTRAÇÕES PARA *CANUDOS*, DE EUCLIDES DA CUNHA. **Art Sensorium: Revista interdisciplinar de artes visuais**, Curitiba, v. 1. n. 1.

OLIVEIRA, Ariel L. de. **O jornalismo em quadrinhos na internet**: as reportagens gráfico-sequenciais do *site* Cartoon Moviment, 2015. Dissertação (Mestrado em comunicação e informação) – UFRS

PAIM, Augusto. A fotografia na história em quadrinhos. **Letrônica**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 369-387, jan./jun. 2013

PEETERS, Benoît. **Lire la Bande Dessinée**. Paris: Casterman, 1998.

PEREIRA, M.; GOMES, R.; FIGUEIREDO, V.. (Org.). Princípios de poética: *com ênfase na poética do cinema*. In: GOMES, Renato Cordeiro; FIGUEIREDO; Vera Lúcia Follain de; PEREIRA, Miguel. **Comunicação, representação e práticas sociais**. Rio de Janeiro: Ideias e Letras, 2004.

PICADO, Benjamin. Olhar testemunhal e representação da ação na fotografia. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação- e Compos**, ago. 2005.

RAMOS, Paulo. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? **Revista Estudos Linguísticos**, Campinas, 2009.

RESENDE, Fernando. **Textuações**: ficção e fato no novo jornalismo de Tom Wolfe. São Paulo: Fapesp, 2002.

SACCO, Joe. **Palestina**. São Paulo: Conrad Editora, 2000.

\_\_\_\_\_. **Especial FLIP**. Entrevistadoras: Marina Fidalgo e Amanda Borges. Parati: Monstro Filmes, 2011. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=yF0cLAQBRys>. Acesso em: 27 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. **Área de segurança Gorazde**: A guerra na Bósnia Oriental 1992-1995. São Paulo: Conrad, 2005.

\_\_\_\_\_. **Reportagens**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2016.

SANTOS, Roberto E. dos. **Uma revista muito louca**: análise do humor na Mad Magazine. São Paulo: Editora Criativo, 2015.

\_\_\_\_\_. CARDOSO, Roberto E. dos, João B. F. Existe vida em outros sistemas: a personagem dos quadrinhos fora da narrativa. **Líbero: revista do programa de pós-graduação da Faculdade Casper Líbero**. São Paulo, SP, n. 36, jul/dez 2015.

SARTRE, Jean Paul. **O que é literatura**. São Paulo: Ática, 2004.



SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

SPONHOLZ, Liriam. **O que é mesmo um fato? Conceitos e suas consequências para o jornalismo**. Revista Galáxia, São Paulo, n. 18, p. 56-69, dez. 2009.

SHENEIDER, Greice. Por uma abordagem narrativa do fotojornalismo contemporâneo. In: FRANCISCATO, Carlos Eduardo; GUERRA, Josenildo Luiz; FRANÇA, Lilian Cristina Monteiro. **Jornalismo e tecnologias digitais**. Aracaju: Editora Ufs, 2015.

SODRÉ, Muniz; FERRARI, Maria Helena. **Técnica de reportagem: notas sobre a narrativa jornalística**. São Paulo: Summus, 1986.

VALLE, Lucio P. **O boom do jornalismo em quadrinhos: a reivindicação do estatuto jornalístico nas histórias em quadrinhos de Joe Sacco**, 2010. Dissertação (Mestrado em comunicação social) PPGCOM-UFMG.

VAZ, P. B. F.; FRANCA, R. O. O acontecimento enquadrado: a tragédia em capas de revistas. In: LEAL, B.S., ANTUNES, E. e VAZ, P.B.F. (Org.). **Jornalismo e Acontecimento - Percursos Metodológicos**. Florianópolis: Insular, 2011.

VENTURA, Zuenir. **Cidade partida**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

VERGUEIRO, Waldomiro. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. **Revista História, imagem e narrativas**, São Paulo, n. 5, ano 3, set. 2007.

\_\_\_\_\_. As histórias em quadrinhos no limiar dos novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. **Revista do programa de mestrado em cultura visual**, Goiânia, 2008.

\_\_\_\_\_. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. 2017

VILALBA, Robson. **Notas de um tempo silenciado**. Porto Alegre: Besouro box, 2015.

WHITLOCK, Gillian. Autographics: the seeing "i" of the comics. **MFS Modern Fiction Studies**, Baltimore, v. 52, n. 4, winter 2006.

## GLOSSÁRIO

**Artrologia:** *Artro:* Articulação, *logia:* Ciência, linguagem, ou seja, a ciência da articulação. Refere-se ao entrelaçamento narrativo que pertence à união das instâncias narrativas junto as conexões entre requadros. As formas como os quadrinhos se conectam dentro de uma rede singular. Divide-se em duas;

**Artrologia restrita:** Diz respeito à conexão de uma banda, tira ou prancha. Diz respeito a proximidade dos requadros.

**Artrologia geral:** Relaciona-se com o conjunto total de requadros, e a conexão entre um requadro de uma página com todos os demais. Conjunto totalizante desta interconexão.

**Balões de fala:** Espaço de formato geralmente circular que abriga os caracteres, as palavras, que equivalem ao pronunciamento das personagens no interior do requadro.

**Decupagem:** No cinema apresenta-se como o processo de divisão de um roteiro em cenas, sequências e planos numerados. Depois se seleciona os trechos para a edição e o corte final fílmico. Nos quadrinhos equivale ao processo de elaboração do *layout* e sua composição, o equivalente ao *storyboard* ou um esquema prévio do *layout* final de cada prancha.

**Espaçotopia:** Aquilo que se refere ao preenchimento espacial de uma prancha, ou todo o conjunto delas. Refere-se a diagramação, ou como são dispostas as imagens no *layout* da prancha.

**Hiperrequadro:** Conjunto ou somatória de todos os requadros de uma história em quadrinhos.

**Layout:** Configuração espacial, arte, diagramação, disposição dos elementos icônicos dentro do espaço de uma prancha, e ao fim, o resultado constante desta distribuição.

**Modo ou efeito tabular:** Aspecto apresentado pelo quadrinho quando o olho toma a dimensão da imagem total de uma prancha. A forma como os requadros, por

exemplo, dentro de um *layout* regular apresenta um aspecto de prédio, cada tira equivalendo a um andar. Também chamado de efeito de xadrez.

**Multirequadro:** Conjunto de quadros mais agrupados, na prancha ou mesmo mais próximos em tiras.

**Onomatopéia musical:** Reprodução onomatopéica de uma canção dentro de um quadro, geralmente acompanhada de alguns ícones presente em partituras musicais.

**Prancha:** Lauda. Cada página de uma história em quadrinhos. Adotamos chamar de quadro-prancha quando um quadro ocupa toda a extensão da página.

**Quadrinhos *mainstream*:** Produções predominantes na indústria de quadrinhos. Destaque para os heróis *Marvel* e *DC Comics* e *A turma da Mônica* no Brasil.

**Quadro ou plano:** Cada fragmento de imagem disposto dentro de um quadro.

**Recordatório:** Caixa de texto, geralmente retangular, que abriga os caracteres pertencentes ao narrador. Estas caixas podem estar dentro ou fora do quadro, e ainda, sem as linhas que o delimitam, podendo pertencer a alguma personagem ou no caso da narração em terceira pessoa, equivaler à voz de Deus, ou voz over.

**Requadro:** Moldura de um quadro. Convenciona-se chamar o quadro do quadrinho de quadro, justamente para determinar o sistema inerente ao termo.

**Ruído:** Geralmente este elemento apresenta-se com uma fonte maior e cores destoantes. Muitas vezes é a representação de um grito ou um barulho ensurdecedor.

**Sarjeta:** O espaço geralmente branco que fica entre os quadros.

**Solidariedade icônica:** Modo como um ícone proposto dentro de um plano específico se conecta com toda a cadeia narrativa, e, por conseguinte, com todos os demais quadros. Um bom exemplo é o *smile* em *Whicthemen*

**Tira:** Conjunto de geralmente três quadros. Adotamos chamar de quadro-tira quando um único quadro ocupa esta extensão horizontal da prancha.